



臺北市政府教育局
DEPARTMENT OF EDUCATION
TAIPEI CITY GOVERNMENT

課程發展委員會通過日期：2026/06/23

同意備查公文文號：115 年 8 月 17 日北市教國字第 1153090898 號

臺北市大安區幸安國民小學 115 學年度國民小學課程計畫



臺北市政府教育局
DEPARTMENT OF EDUCATION
TAIPEI CITY GOVERNMENT

中華民國 115 年 8 月 17 日

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	一年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂討論能將抽象或較無意義之數字轉換為有意義的字詞或句子、圖象，通過讀題、解題、學習輔助策略提升計算正確性與數學概念，並應用到模擬生活具體情境題型中。 2. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂討論能根據題目情境表達自己的學習歷程，如:數學計算過程、記憶步驟，通過讀題、解題、學習輔助策略提升邏輯思考與解題能力，應用到模擬生活具體情境題型中。 3. 能在課堂小組活動中，在示範指導下實際練習使用注意力策略，能忽略環境中的干擾訊息，自我監控選擇專注於某一個學習的焦點，。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 (1)依據「12 年國教課綱-數學」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程。 (2)參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 (3)運用骨式積木、建構操作教具、數學桌遊以及數學電子教材與線上影音作為輔助。 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他（ ） 3. 教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	一年級學習策略~語文	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 在課堂小組活動中，能透過課本教材、電子書，透過理解策略了解全課/段落大意與教師所提問的相關問題，利用輔助策略能運用注音符號與識字輔助閱讀。 2. 在課堂小組活動中，能透過課本教材、電子書，能利用識字策略例如：圖像聯想法、積木組合法、花瓣生字&結構比較法部件意義化等策略，正確認讀並書寫出生字與重要語詞。 3. 在課堂小組活動中，能透過課本教材、電子書，能利用策略仿說或仿寫簡單句型，練習口述短語與造句。 4. 在課堂小組活動中，能透過考試策略指導，了解並練習應考技巧，逐步適應原班級考試。		
教學資源 評量說明	3. 教材編輯與資源 (1)依據「12 年國教課綱-數學」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程。 (2)參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 (3)運用識字圖卡、語文桌遊以及數位多媒體閱讀教材與線上影音作為輔助。 4. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他（ ） 3.教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	一年級社會技巧	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 小組活動中，透過繪本、影片、遊戲、討論與實際演練，學習辨別及表達自我與他人的情緒，並主動運用到日常生活中，引導良好的行為規範。 2. 小組活動中，透過繪本、影片、遊戲、討論與實際演練，學習適當的口語或肢體方式與他人互動，並主動運用到日常生活中，養成合宜社會行為。 3. 課堂或小組討論中，能專心傾聽，經由引導或提示，能依情境適當表達與回應。 4. 課堂或小組課程中，學習教演練適應應技巧，能遵守團體規範，經由引導或分工合作完成指定的工作。 5. 能夠在教師的引導下使用適當方式表達及紓解負面情緒。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 (1)依據「12 年國教課綱-綜合領域」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程、參考《心靈環保兒童生活教育》、《品格故事》、《有禮不亦樂乎》、《唐朝小栗子》及各繪本書籍、桌遊等網路資源自編教材。 (2)低年級運用 SEL 教材， EQ 魔法學院~我是心情魔法師套書，並結合理特尚情境圖卡<前因後果>、<生活認知>、<生活行為>、<社會認知><社會觀察>為主要教材。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☒ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他（ ） 3.教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	一年級學習策略~生活管理	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1.能表現安全飲食行為，懂得使用餐具、懂得食物的處理方法，做到用餐前、中、後的自我照顧與基本用餐禮儀透過自我照顧、培養獨立自主的生活能力。 2.能練習基礎家事，在家及在校都能嘗試進行單一清潔工作，協助學習者建立良好的衛生習慣 3.能遵守小組規範，經由引導或分工合作完成指定的工作，從基本生活自理逐步邁向全方位的社會獨立。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 (1)參考「自閉症兒童訓練指南」一書，作為主要教材來源。 (2)輔以「巧連智」影片及其他相關生活教育影片，作為教材來源。 (3)參考「12年國教課綱-特殊需求領域-生活管理」編訂課程。 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☒ 結構教學法 ☐ 遊戲教學法 ☒ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☐ 同儕討論 ☐ 其他（ ） 3.教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	二年級學習策略~語文	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 學會認識常用字部首及部件、正確分辨與使用形近、音近字詞，並應用到考試情境與日常生活中。 2. 學會利用部件意義化、圖像聯想法與故事聯想法等策略，加深記憶具共同部件之相似字群組，並應用到考試情境與日常生活中。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 （1）依據「12 年國教課綱-語文(國語)」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程。 （2）參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 （3）以多元方式呈現教材內容，提升學生的學習動機，強化概念建立。 （4）分析學生的起點能力及個別差異，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☐ 遊戲教學法 ☒ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☒ 其他(部件意義化、圖像聯想法、故事聯想法) 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☐ 其他（		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	二年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂討論能將抽象或較無意義之數字轉換為有意義的字詞或句子、圖象，通過讀題、解題、學習輔助策略提升計算正確性與數學概念，並應用到模擬生活具體情境題型中。 2. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂討論能根據題目情境表達自己的學習歷程，如：數學計算過程、記憶步驟，通過讀題、解題、學習輔助策略提升邏輯思考與解題能力，應用到模擬生活具體情境題型中。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 (1)依據「12年國教課綱-數學」、「12年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程 (2)參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 (3)以多元方式呈現教材內容，提升學生的學習動機，強化概念建立。 (4)析學生的起點能力及個別差異，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 2.教學方法 ☒講述法 ☒直接教學法 ☒相互教學法 ☐結構教學法 ☐遊戲教學法 ☒工作分析法 ☐角色扮演 ☒同儕討論 ☐其他（ ） 3.教學評量方法 ☒紙筆測驗 ☒觀察 ☒口語評量 ☒操作 ☐檔案評量 ☐同儕評量 ☐其他（ ）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	三年級社會技巧	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過短片欣賞、小組討論、遊戲、實際操作演練等方式，學習分辨自己與他人基本的正向或負向情緒並用使用適當方式與人溝通，並應用到日常生活中。 2. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、角色扮演等方式，辨析社交情境中的情緒的種類，說出自己和他人的感受，以及演示出正確與人應答與處遇的方式，並類化到真實的情境裡。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 (1) 依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程。使用並運用相關繪本、桌遊及網路資源自編教材。 (2) 以《數位社會課程教學攻略》情境為主，參考《Super Skill》、《促進社交成功之課程》、《資源教室—社交技巧》、《繪本花園》、《圓夢繪本資料庫》與各繪本實體書籍、各式桌遊等資源，進行課程編輯。 (3) 將學生過往或易發生之社交情境事例等，收集作為課程編輯之來源。 (4) 以多元主題創造學生溝通表達互動情境，強化學生社會互動技巧與概念之建立。 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3. 教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他(參考個別化教育計畫學習目標評量內容，進行個別評量。)		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	三年級學習策略~國語	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源以部件組合、部件意義化、利用部首或簡單造字原理等策略輔助識字、造詞，在日常生活中能辨認與應用。 2. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，閱讀小短文回答課文文章內相關問題，並通過閱讀訊息提取技巧，於日常生活中應用。 3. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，架構組織故事、短文、課文，練習使用指定句型表達，從口述造句到寫成一段文字，描述日常生活中情境。		
教學資源 評量說明	一、 教材編輯與資源 （1）依據「12年國教課綱-語文領域-國語文」以及「12年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程，並依學生個別需求「簡化」、「減量」、「分解」編訂課程。 （2）參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 （3）以多元方式呈現教材內容，提升學生學習動機，強化概念建立。 （4）分析先備能力，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☒ 其他(部件識字法、圖像口訣法、字帶字教學法) 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☐ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	三年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 在課堂小組課堂活動中，透過教具實作及圖表輔助，釐清單元迷思概念增進觀念理解建立，並應用於模擬日常生活素養作業練習題型中。 2. 能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書資源，能將抽象或較無意義之數字轉換為有意義的字詞或句子，通過讀題、解題、學習輔助策略提升計算正確性與數學概念，並應用到模擬生活情境題型中。 3. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書資源，能根據題目情境表達自己的學習歷程，如:數學計算過程、記憶步驟，通過讀題、解題、學習輔助策略提升邏輯思考與解題能力，應用到模擬生活情境題型中。 4. 能在課堂小組活動中，在示範指導下實際練習使用注意力策略，能忽略環境中的干擾訊息，自我監控選擇專注於某一個學習的焦點，於正式考試情境中能積極完成學習任務並專注正確作答與檢查。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 (1) 依據「12 年國教課綱-數學」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程、參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需並依學生個別需求「簡化」、「減量」、「分解」編訂課程。 (2) 以多元方式呈現教材內容，提升學生學習動機，強化概念建立。 (3) 分析先備能力，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☐ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	四年級社會技巧	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習辨別自我與他人的情緒及知道適切的行動與表達方式，並應用到日常生活中。 2. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習使用適當的口語或肢體方式與他人進行適切的互動，並願意實際應用到日常生活中。 3. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習同理他人的感受、予以適當的回應，並願意實際應用到日常生活中。		
教學資源 評量說明	1. 教材教具與資源 (1) 依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程。 (2) 使用「EQ學園：好人氣養成班－情緒管理與人際關係」一書作為主要教材。 (3) 以多元主題創造學生溝通表達互動情境，強化學生社會互動技巧與概念之建立。 (4) 分析先備能力，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 (5) 將學生過往或易發生之社交情境事例等，收集作為課程編輯之來源。 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3. 教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他(參考個別化教育計畫學習目標評量內容，進行個別評量。)		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	四年級學習策略~國語	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源以部件組合、部件意義化、利用部首或簡單造字原理等策略輔助識字、造詞，在日常生活中能辨認與應用。 2. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，閱讀小短文回答課文文章內相關問題，並通過閱讀訊息提取技巧，於日常生活中應用。 3. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，架構組織故事、短文、課文，練習使用指定句型表達，從口述造句到寫成一段文字，描述日常生活中情境。		
教學資源 評量說明	一、 教材編輯與資源 (1) 依據「12年國教課綱-語文領域-國語文」以及「12年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程，並依學生個別需求「簡化」、「減量」、「分解」編訂課程。 (2) 參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 (3) 以多元方式呈現教材內容，提升學生學習動機，強化概念建立。 (4) 分析先備能力，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 2.教學方法 ☒講述法 ☒直接教學法 ☒相互教學法 ☐結構教學法 ☒遊戲教學法 ☐工作分析法 ☐角色扮演 ☒同儕討論 ☒其他(部件識字法、圖像口訣法、字帶字教學法) 3.教學評量方法 ☒紙筆測驗 ☒觀察 ☒口語評量 ☐操作 ☐檔案評量 ☐同儕評量 ☒其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	四年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1.能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書、教師自編教材、圖卡、線上資源實際操作練習等方式，學習【數與量】單元的基本概念與計算，應用到模擬生活具體情境題型中。 2.能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書圖卡、教師自編教材、圖卡、線上資源實際操作練習等方式，學習【量與實測】單元的基本概念與計算，應用到模擬生活具體情境題型中。 3.能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書圖卡、教師自編教材、圖卡、線上資源實際操作練習等方式，學習【計算】單元的基本概念與計算，應用到模擬生活具體情境題型中。 4.能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書圖卡、教師自編教材、圖卡、線上資源實際操作練習等方式，學習【幾何圖形】單元的基本概念與計算，應用到模擬生活具體情境題型中		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 （1）依據「12年國教課綱-數學領域」以及「12年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程，並依學生個別需求「簡化」、「減量」、「分解」編訂課程。 （2）參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 （3）以多元方式呈現教材內容，提升學生學習動機，強化概念建立。 （4）分析先備能力，加強前後教材的連結，以增進學生的系統化概念。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	五年級社會技巧-高組	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過繪本、真實事件討論、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，擬定解決問題、時間規劃的計畫，並應用到日常生活中。 2. 在課堂小團體活動中，透過小團體討論、實際操作演練等方式，於團體活動中，能夠遵守輪流、等待、守時、遵守規則等基本生活規範，並願意實際應用到團體日常生活中。 3. 能在課堂小團體活動中，透過繪本、真實事件討論、團體討論與遊戲、實際演練等方式，學習使用適當的口語或肢體方式進行溝通表達，與他人進行適切的互動。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 (1)依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程、使用並運用相關繪本、桌遊及網路資源自編教材。 (2)高年級運用SEL教材，「我是EQ高手」、「我真的很不錯」、「當我們童在一起-高級」及「我好，你也好」作為主要教材，主題包含強化自我概念情緒管理、增進人際溝通技巧以及提升自我概念。 2. 教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3. 教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☒ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	五年級社會技巧~低組	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，能依情境適當回答問題，學習使用適當的口語或肢體方式與他人進行適切的互動，嘗試溝通表達、練習說出問題解決的方法並願意實際應用到日常生活中。 2. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習分辨自己基本的正向或負向情緒，並採取適當情緒處理方式與他人溝通，並應用到日常生活中。 3. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，和他人互動時，能夠維持適當的人我身體距離。 4. 在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式覺察他人身體與表情變化，並依照其心情做出相對適切的反應。		
教學資源評量說明	1.教材編輯與資源 (1)依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程、使用並運用相關繪本、桌遊及網路資源自編教材。參考「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」設計課程、《數位社會性課程教學攻略》、《Super Skills》及《EQ 學園相關系列叢書》運用相關繪本及網路資源、桌遊編輯教材等自編教材。 (2)高年級運用 SEL 教材，《數位社會性課程教學攻略》、《Super Skills》、《當我們童在一起-高級》及《EQ 學園相關系列叢書》為主要教材，主題包含強化自我概念情緒管理、增進人際溝通技巧以及提升自我概念。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☐ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☒ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	五年級學習策略~語文	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源以部件意義化、故事聯想、利用部首或簡單造字原理等策略輔助識字、造詞，分辨與使用形近、音近字詞，生活經驗分享在日常生活與考試中能辨認與應用。 2. 在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策略，利用心智圖、六合法、閱讀補充短文、自我提問回答課文文章內相關問題，並通過閱讀訊息提取技巧，將其在日常生活練習與運用。 3. 在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策略，架構組織故事、短文、課文能力，從口述造句到寫成一段文字，描述日常生活中常見情境。 4. 在課堂小組活動中，透過自編教材、線上資源於課堂中引導學生認識該年級需學、補充成語，利用圖畫、趣味故事、日常情境造句模擬，建立學生對成語的認識與運用。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 依據「12年國教課綱-語文領域-國語文」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程、參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☒ 其他(圖像聯想法、部件意義化故事聯想法) 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	五年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 在課堂小組課堂活動中，透過教具實作及圖表輔助，釐清各單元迷思概念並加深重點觀念，練習完成模擬日常生活素養課堂練習題中。 2. 在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書資源，將抽象、題中不重要文字，通過讀題、學習輔助策略提升計算正確性與數學概念，並應用到模擬日常生活情境題中。 3. 在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書資源，能根據題目情境表達自己相關生活經驗，並嘗試解題如:數學計算過程、記憶步驟，應用到模擬日常生活情境題中。 4. 在課堂小組課堂活動中，運用自編教材、網路資源，依據題目練習速算、基礎計算練習、邏輯思維概念，並嘗試使用於相關學校課本課題中。 5. 在課堂小組課堂活動中，在教師協助、指導下實際練習使用注意力策略，選擇專注於某一個學習的焦點，並於正式考試情境中能專注正確作答與檢查。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 依據「12 年國教課綱-數學」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程、參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☐ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	六年級學習策略~數學	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 在課堂小組課堂活動中，透過教具實作及圖表輔助，釐清單元迷思概念增進觀念理解建立，並應用於模擬日常生活素養作業練習題型中。 2. 能在課堂小組活動中，透過課本教材、電子書資源，能將抽象或較無意義之數字轉換為有意義的字詞或句子，通過讀題、解題、學習輔助策略提升計算正確性與數學概念，並應用到模擬生活情境題型中。 3. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書資源，能根據題目情境表達自己的學習歷程，如:數學計算過程、記憶步驟，通過讀題、解題、學習輔助策略提升邏輯思考與解題能力，應用到模擬生活情境題型中。 4. 能在課堂小組活動中，在示範指導下實際練習使用注意力策略，能忽略環境中的干擾訊息，自我監控選擇專注於某一個學習的焦點，於正式考試情境中能積極完成學習任務並專注正確作答與檢查。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 依據「12 年國教課綱-數學」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程、參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☐ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	六年級學習策略~語文	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源以部件組合、部件意義化、故事聯想、利用部首或簡單造字原理等策略輔助識字、造詞，正確使用與分辨與使用形近、音近字詞，生活經驗分享在日常生活與考試中能辨認與應用。 2. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，利用心智圖、架構圖理解、閱讀小短文回答課文文章內相關問題，並通過閱讀訊息提取技巧，於日常生活中應用。 3. 能在課堂小組課堂活動中，透過課本教材、電子書、繪本、線上資源於課堂引導討論與使用學習輔助策，架構組織故事、短文、課文，練習使用指定句型表達，從口述造句到寫成一段文字，描述日常與考試中情境。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 依據「12年國教課綱-語文領域-國語文」、「12 年國教課綱-特殊需求領域-學習策略」編訂課程、參考本校課發會決議版本課程以及依學生個別需求自編教材。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☒ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☐ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☒ 其他(圖像聯想法、部件意義化故事聯想法) 3.教學評量方法 ☒ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☒ 口語評量 ☐ 操作 ☐ 檔案評量 ☐ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	六年級社會技巧~高組	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習辨別及表達自我與他人的情緒，並應用到日常生活中。 2. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，練習使用「我訊息」學習使用適當的口語或肢體方式進行溝通表達，與他人進行適切的互動。 3. 在課堂小團體活動中，思考未來生涯興趣，認識國中生生活為&通過課堂回饋討論，自我察覺反思進入下一階段入國中學前須具備之基本能力與態度。		
教學資源 評量說明	1. 教材編輯與資源 (1)依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程、使用並運用相關繪本、桌遊及網路資源自編教材。 (2)高年級運用EQ武功祕笈套書SEL教材，「我是EQ高手」、「我真的很不錯」及「我好，你也好」作為主要教材，主題包含強化自我概念情緒管理、增進人際溝通技巧以及提升自我概念。 2. 教學方法 ☒講述法 ☒直接教學法 ☐相互教學法 ☐結構教學法 ☒遊戲教學法 ☐工作分析法 ☒角色扮演 ☒同儕討論 ☐其他() 3. 教學評量方法 ☐紙筆測驗 ☒觀察 ☒口語評量 ☒操作 ☐檔案評量 ☒同儕評量 ☒其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，介入方案介入策略進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙類特殊教育班課程計畫

領域/課程名稱	六年級社會技巧~低組	班型/課程類型	☐ 集中式特教班（ ☐ 部定/科目、彈性學習課程 ☐ 特殊需求領域課程） ☒ 分散式資源班（特殊需求領域課程）
課程目標/ 教學重點	1. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，學習分辨自己基本的正向或負向情緒，並用適當使用方式與人溝通，並應用到日常生活中。 2. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，能依情境適當回答問題，學習使用適當的口語或肢體方式與他人進行適切的互動，嘗試溝通表達、練習說出問題解決的方法並願意實際應用到日常生活中。 3. 能在課堂小團體活動中，透過圖卡、繪本、短片、團體討論與遊戲、實際操作演練等方式，和他人互動時，能夠維持適當的人我份際。 4. 在課堂小團體活動中，練習使用「我訊息」，與他人進行適切的互動，認識國中生生活為&通過課堂回饋討論，知道入國中學前須具備之基本能力。		
教學資源 評量說明	1.教材編輯與資源 (1)依據「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」編訂課程、使用使並運用相關繪本、桌遊及網路資源自編教材。參考「12年國教課綱-特殊需求領域-社會技巧」設計課程、《數位社會性課程教學攻略》、《Super Skills》及《EQ 學園相關系列叢書》運用相關繪本及網路資源、桌遊編輯教材等自編教材。 (2)高年級運用 SEL 教材，《數位社會性課程教學攻略》、《Super Skills》及《EQ 學園相關系列叢書》為主要教材，主題包含強化自我概念情緒管理、增進人際溝通技巧以及提升自我概念。 2.教學方法 ☒ 講述法 ☒ 直接教學法 ☐ 相互教學法 ☐ 結構教學法 ☒ 遊戲教學法 ☐ 工作分析法 ☒ 角色扮演 ☒ 同儕討論 ☐ 其他() 3.教學評量方法 ☐ 紙筆測驗 ☒ 觀察 ☐ 口語評量 ☒ 操作 ☐ 檔案評量 ☒ 同儕評量 ☒ 其他（參考個別化教育計畫學習目標評量內容，進行個別評量。）		

臺北市115學年度（幸安國小）身心障礙分散式資源班【部定課程】

彈性調整規劃表

- 請依學生能力現況、學習需求及領域/科目學習重點，勾選資源班部定課程預計採用之課程調整方式(可複選)。
- 各校得視學生需求、課程特性及實際教學情形自行增加領域科目。
- 實際執行得依學生學習情形滾動修正。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
六年級國語文	■ 簡化：降低認知難度與文本複雜度 詞彙降階： 將課文中的抽象、艱澀詞彙，替換成學生生活中常見的具體詞彙。 • 句型與文本改寫： 將長篇距的複雜長句，拆解為簡單的短句；將整篇課文濃縮成段落大意，或是搭配圖文輔助閱讀的「易讀版」文本。 • 提問層次降低： 測驗或課堂問答時，減少「推論型」、「批判型」的問題，改為直接在文本中找答案的「事實提取型」問 ■ 減量：難度不變，減少學習或作業的數量 • 書寫份量減少： 生字抄寫的次數減少，例如從每個字寫 10 遍減少為 3 遍，只要學生能記住字形即可，避免機械性抄寫造成疲勞。 • 背誦與閱讀範圍縮小： 課文背誦只要求背誦最核心的一段，而非整首詩或整篇文章；閱讀理解測驗的篇幅縮短。 • 評量題數減少： 聽寫測驗從 20 題減少至 10 題；平時卷的作答題數減少，確保學生在有限時間與專注力內能完成。 ■ 替代：使用不同的媒材、表達方式或輔具來達成目標 • 輸入方式替代（閱讀困難）： 對於有識字或視覺閱讀困難的學生，提供「有聲書」、「語音報讀軟體」或由老師/同儕朗讀，用「聽覺」替代「視覺」來理解文本內容。 • 輸出方式替代（書寫困難）： 對於精細動作不佳或有書寫障礙的學生，用「電腦打字」、「語音轉文字（口說）」、「錄

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	音」或「排列圖卡/字卡」來代替傳統的紙筆寫作與造句。 ● 評量方式替代：讓學生以「口頭報告」或「角色扮演」的方式，來替代「紙筆測驗」，展現他們對課文的理解。 ☐ 其他：
六年級數學	■ 簡化：降低數字複雜度或運算概念的難度 ● 數字降階：學習相同概念，但使用較小的數字。例如：將「四則運算」的數字簡化或給予提示；將複雜的真分數、假分數計算，簡化為最基礎的同分母分數加減。 ● 語意簡化：將數學文字應用題中的冗長、干擾性敘述刪除，直接用最直白、簡短的語句呈現題目，避免學生因為「看不懂國語」而無法解出「數學」。 ● 具體化概念：將抽象的數學符號，改用具體的教具來進行教學與測驗。 ■ 減量：減少解題步驟或練習題數 ● 作業/測驗題數減少：數學作業從 20 題減少為 5 題（挑選最具代表性的題型），只要確認學生已懂概念即可，不進行重複性的疲勞轟炸。 ● 解題步驟減少：對於多步驟的複雜應用題，只要求學生完成第一或第二個步驟，或者老師先提供一半的算式，讓學生填寫最後的解答。 ● 單元目標減少：段考時，只測驗該單元最核心的 1-2 個基礎概念，捨棄進階或延伸的挑戰題。 ■ 替代：提供輔具或改變解題途徑 ● 運算工具替代：當教學目標是「解決生活應用問題」（如：買東西找錢），對於無法精熟九九乘法或直式計算的學生，允許他們全程使用「計算機」或查看「九九乘法表」。用工具替代大腦運算，讓他們能專注在「解題邏輯」上。 ● 作答方式替代：讓學生用手指點數、畫圈圖示，或是直接操作實體錢幣來得出答案，替代寫出標準的橫式與直式算式。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	● 評量方式替代： 老師用口頭詢問：「如果你帶 100 元去買 30 元的飲料，夠不夠？」用生活化的口頭問答，替代抽象的紙筆測驗。 ☐ 其他：
五年級國語文	■ 簡化：降低認知難度與文本複雜度 ● 詞彙降階： 將課文中的抽象、艱澀詞彙，替換成學生生活中常見的具體詞彙。 ● 句型與文本改寫： 將長篇距的複雜長句，拆解為簡單的短句；將整篇課文濃縮成段落大意，或是搭配圖文輔助閱讀的「易讀版」文本。 ● 提問層次降低： 測驗或課堂問答時，減少「推論型」、「批判型」的問題，改為直接在文本中找答案的「事實提取型」問 ■ 減量：難度不變，減少學習或作業的數量 ● 書寫份量減少： 生字抄寫的次數減少，例如從每個字寫 10 遍減少為 3 遍，只要學生能記住字形即可，避免機械性抄寫造成疲勞。 ● 背誦與閱讀範圍縮小： 課文背誦只要求背誦最核心的一段，而非整首詩或整篇文章；閱讀理解測驗的篇幅縮短。 ● 評量題數減少： 聽寫測驗從 20 題減少至 10 題；平時卷的作答題數減少，確保學生在有限時間與專注力內能完成。 ■ 替代：使用不同的媒材、表達方式或輔具來達成目標 ● 輸入方式替代（閱讀困難）： 對於有識字或視覺閱讀困難的學生，提供「有聲書」、「語音報讀軟體」或由老師/同儕朗讀，用「聽覺」替代「視覺」來理解文本內容。 ● 輸出方式替代（書寫困難）： 對於精細動作不佳或有書寫障礙的學生，用「電腦打字」、「語音轉文字（口說）」、「錄音」或「排列圖卡/字卡」來代替傳統的紙筆寫作與造句。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	● 評量方式替代： 讓學生以「口頭報告」或「角色扮演」的方式，來替代「紙筆測驗」，展現他們對課文的理解。 ☐ 其他：
五年級數學	■ 簡化：降低數字複雜度或運算概念的難度 ● 數字降階： 學習相同概念，但使用較小的數字。例如：將複雜的真分數、假分數計算，簡化為最基礎的同分母分數加減。 ● 語意簡化： 將數學文字應用題中的冗長、干擾性敘述刪除，直接用最直白、簡短的語句呈現題目，避免學生因為「看不懂國語」而無法解出「數學」。 ● 具體化概念： 將抽象的數學符號，全面改用具體的教具來進行教學與測驗。 ■ 減量：減少解題步驟或練習題數 ● 作業/測驗題數減少： 數學作業從 20 題減少為 5 題（挑選最具代表性的題型），只要確認學生已懂概念即可，不進行重複性的疲勞轟炸。 ● 解題步驟減少： 對於多步驟的複雜應用題，只要求學生完成第一或第二個步驟，或者老師先提供一半的算式，讓學生填寫最後的解答。 ● 單元目標減少： 段考時，只測驗該單元最核心的 1-2 個基礎概念，捨棄進階或延伸的挑戰題。 ■ 替代：提供輔具或改變解題途徑 ● 運算工具替代： 當教學目標是「解決生活應用問題」（如：買東西找錢），對於無法精熟九九乘法或直式計算的學生，允許他們全程使用「計算機」或查看「九九乘法表」。用工具替代大腦運算，讓他們能專注在「解題邏輯」上。 ● 作答方式替代： 讓學生用手指點數、畫圈圖圖示，或是直接操作實體錢幣來得出答案，替代寫出標準的橫式與直式算式。 ● 評量方式替代： 老師用口頭詢問：「如果你帶 100 元去買 30 元的飲料，夠不

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	夠？」用生活化的口頭問答，替代抽象的紙筆測驗。 ☐ 其他：
四年級國語文	■ 簡化：降低認知難度與文本複雜度 ● 詞彙降階： 將課文中的抽象、艱澀詞彙，替換成學生生活中常見的具體詞彙。 ● 句型與文本改寫： 將長篇距的複雜長句，拆解為簡單的短句；將整篇課文濃縮成段落大意，或是搭配圖文輔助閱讀的「易讀版」文本。 ● 提問層次降低： 測驗或課堂問答時，減少「推論型」、「批判型」的問題，改為直接在文本中找答案的「事實提取型」問 ■ 減量：難度不變，減少學習或作業的數量 ● 書寫份量減少： 生字抄寫的次數減少，例如從每個字寫 10 遍減少為 3 遍，只要學生能記住字形即可，避免機械性抄寫造成疲勞。 ● 背誦與閱讀範圍縮小： 課文背誦只要求背誦最核心的一段，而非整首詩或整篇文章；閱讀理解測驗的篇幅縮短。 ● 評量題數減少： 聽寫測驗從 20 題減少至 10 題；平時卷的作答題數減少，確保學生在有限時間與專注力內能完成。 ■ 替代：使用不同的媒材、表達方式或輔具來達成目標 ● 輸入方式替代（閱讀困難）： 對於有識字或視覺閱讀困難的學生，提供「有聲書」、「語音報讀軟體」或由老師/同儕朗讀，用「聽覺」替代「視覺」來理解文本內容。 ● 輸出方式替代（書寫困難）： 對於精細動作不佳或有書寫障礙的學生，用「電腦打字」、「語音轉文字（口說）」、「錄音」或「排列圖卡/字卡」來代替傳統的紙筆寫作與造句。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	● 評量方式替代： 讓學生以「口頭報告」或「角色扮演」的方式，來替代「紙筆測驗」，展現他們對課文的理解。 ☐ 其他：
四年級數學	■ 簡化：降低數字複雜度或運算概念的難度 ● 數字降階： 學習相同概念，但使用較小的數字。例如：將「一億以上的數」簡化為「不進退位加減法」。 ● 語意簡化： 將數學文字應用題中的冗長、干擾性敘述刪除，直接用最直白、簡短的語句呈現題目，避免學生因為「看不懂國語」而無法解出「數學」。 ● 具體化概念： 將抽象的數學符號，全面改用具體的教具來進行教學與測驗。 ■ 減量：減少解題步驟或練習題數 ● 作業/測驗題數減少： 數學作業從 20 題減少為 5 題（挑選最具代表性的題型），只要確認學生已懂概念即可，不進行重複性的疲勞轟炸。 ● 解題步驟減少： 對於多步驟的複雜應用題，只要求學生完成第一或第二個步驟，或者老師先提供一半的算式，讓學生填寫最後的解答。 ● 單元目標減少： 段考時，只測驗該單元最核心的 1-2 個基礎概念，捨棄進階或延伸的挑戰題。 ■ 替代：提供輔具或改變解題途徑 ● 運算工具替代： 當教學目標是「解決生活應用問題」（如：買東西找錢），對於無法精熟九九乘法或直式計算的學生，允許他們全程使用「計算機」或查看「九九乘法表」。用工具替代大腦運算，讓他們能專注在「解題邏輯」上。 ● 作答方式替代： 讓學生用手指點數、畫圈圖圖示，或是直接操作實體錢幣來得出答案，替代寫出標準的橫式與直式算式。 ● 評量方式替代： 老師用口頭詢問：「如果你帶 100 元去買 30 元的飲料，夠不

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	夠？」用生活化的口頭問答，替代抽象的紙筆測驗。 ☐ 其他：
三年級國語文	■ 簡化：降低認知難度與文本複雜度 ● 詞彙降階： 將課文中的抽象、艱澀詞彙，替換成學生生活中常見的具體詞彙。 ● 句型與文本改寫： 將長篇距的複雜長句，拆解為簡單的短句；將整篇課文濃縮成段落大意，或是搭配圖文輔助閱讀的「易讀版」文本。 ● 提問層次降低： 測驗或課堂問答時，減少「推論型」、「批判型」的問題，改為直接在文本中找答案的「事實提取型」問 ■ 減量：難度不變，減少學習或作業的數量 ● 書寫份量減少： 生字抄寫的次數減少，例如從每個字寫 10 遍減少為 3 遍，只要學生能記住字形即可，避免機械性抄寫造成疲勞。 ● 背誦與閱讀範圍縮小： 課文背誦只要求背誦最核心的一段，而非整首詩或整篇文章；閱讀理解測驗的篇幅縮短。 ● 評量題數減少： 聽寫測驗從 20 題減少至 10 題；平時卷的作答題數減少，確保學生在有限時間與專注力內能完成。 ■ 替代：使用不同的媒材、表達方式或輔具來達成目標 ● 輸入方式替代（閱讀困難）： 對於有識字或視覺閱讀困難的學生，提供「有聲書」、「語音報讀軟體」或由老師/同儕朗讀，用「聽覺」替代「視覺」來理解文本內容。 ● 輸出方式替代（書寫困難）： 對於精細動作不佳或有書寫障礙的學生，用「電腦打字」、「語音轉文字（口說）」、「錄音」或「排列圖卡/字卡」來代替傳統的紙筆寫作與造句。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	● 評量方式替代： 讓學生以「口頭報告」或「角色扮演」的方式，來替代「紙筆測驗」，展現他們對課文的理解。 ☐ 其他：
三年級數學	■ 簡化：降低數字複雜度或運算概念的難度 ● 數字降階： 學習相同概念，但使用較小的數字。例如：將「10000 以內的退位減法」簡化為「不近退位加減法」；將複雜的乘法計算，簡化為較簡單容易計算的數字。 ● 語意簡化： 將數學文字應用題中的冗長、干擾性敘述刪除，直接用最直白、簡短的語句呈現題目，避免學生因為「看不懂國語」而無法解出「數學」。 ● 具體化概念： 將抽象的數學符號，全面改用具體的教具來進行教學與測驗。 ■ 減量：減少解題步驟或練習題數 ● 作業/測驗題數減少： 數學作業從 20 題減少為 5 題（挑選最具代表性的題型），只要確認學生已懂概念即可，不進行重複性的疲勞轟炸。 ● 解題步驟減少： 對於多步驟的複雜應用題，只要求學生完成第一或第二個步驟，或者老師先提供一半的算式，讓學生填寫最後的解答。 ● 單元目標減少： 段考時，只測驗該單元最核心的 1-2 個基礎概念，捨棄進階或延伸的挑戰題。 ■ 替代：提供輔具或改變解題途徑 ● 運算工具替代： 當教學目標是「解決生活應用問題」（如：買東西找錢），對於無法精熟九九乘法或直式計算的學生，允許他們全程使用「計算機」或查看「九九乘法表」。用工具替代大腦運算，讓他們能專注在「解題邏輯」上。 ● 作答方式替代： 讓學生用手指點數、畫圈圖示，或是直接操作實體錢幣來得出答案，替代寫出標準的橫式與直式算式。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	● 評量方式替代： 老師用口頭詢問：「如果你帶 100 元去買 30 元的飲料，夠不夠？」用生活化的口頭問答，替代抽象的紙筆測驗。 ☐ 其他：
二年級國語文	■ 簡化：降低認知難度與文本複雜度 ● 詞彙降階： 將課文中的抽象、艱澀詞彙，替換成學生生活中常見的具體詞彙（例如：將「忐忑不安」簡化為「很緊張」）。 ● 句型與文本改寫： 將長篇距的複雜長句，拆解為簡單的短句；將整篇課文濃縮成段落大意，或是搭配圖文輔助閱讀的「易讀版」文本。 ● 提問層次降低： 測驗或課堂問答時，減少「推論型」、「批判型」的問題，改為直接在文本中找答案的「事實提取型」問 ■ 減量：難度不變，減少學習或作業的數量 ● 書寫份量減少： 生字抄寫的次數減少，例如從每個字寫 10 遍減少為 3 遍，只要學生能記住字形即可，避免機械性抄寫造成疲勞。 ● 背誦與閱讀範圍縮小： 課文背誦只要求背誦最核心的一段，而非整首詩或整篇文章；閱讀理解測驗的篇幅縮短。 ● 評量題數減少： 聽寫測驗從 20 題減少至 10 題；平時卷的作答題數減少，確保學生在有限時間與專注力內能完成。 ■ 替代：使用不同的媒材、表達方式或輔具來達成目標 ● 輸入方式替代（閱讀困難）： 對於有識字或視覺閱讀困難的學生，提供「有聲書」、「語音報讀軟體」或由老師/同儕朗讀，用「聽覺」替代「視覺」來理解文本內容。 ● 輸出方式替代（書寫困難）： 對於精細動作不佳或有書寫障礙的學生，用「電腦打字」、「語音轉文字（口說）」、「錄

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	音」或「排列圖卡/字卡」來代替傳統的紙筆寫作與造句。 ● 評量方式替代：讓學生以「口頭報告」或「角色扮演」的方式，來替代「紙筆測驗」，展現他們對課文的理解。 ☐ 其他：
二年級數學	■ 簡化：降低數字複雜度或運算概念的難度 ● 數字降階：學習相同概念，但使用較小的數字。例如：將「三位數的退位減法」簡化為「兩位數的不退位減法」。 ● 語意簡化：將數學文字應用題中的冗長、干擾性敘述刪除，直接用最直白、簡短的語句呈現題目，避免學生因為「看不懂國語」而無法解出「數學」。 ● 具體化概念：將抽象的數學符號，全面改用具體的教具來進行教學與測驗。 ■ 減量：減少解題步驟或練習題數 ● 作業/測驗題數減少：數學作業從 20 題減少為 5 題（挑選最具代表性的題型），只要確認學生已懂概念即可，不進行重複性的疲勞轟炸。 ● 解題步驟減少：對於多步驟的複雜應用題，只要求學生完成第一或第二個步驟，或者老師先提供一半的算式，讓學生填寫最後的解答。 ● 單元目標減少：段考時，只測驗該單元最核心的 1-2 個基礎概念，捨棄進階或延伸的挑戰題。 ■ 替代：提供輔具或改變解題途徑 ● 運算工具替代：當教學目標是「解決生活應用問題」（如：買東西找錢），對於無法精熟九九乘法或直式計算的學生，允許他們全程使用「計算機」或查看「九九乘法表」。用工具替代大腦運算，讓他們能專注在「解題邏輯」上。 ● 作答方式替代：讓學生用手指點數、畫圈圖示，或是直接操作實體錢幣來得出答案，替代寫出標準的橫式與直式算式。

領域/科目	課程彈性調整規劃方向
	• 評量方式替代： 老師用口頭詢問：「如果你帶 100 元去買 30 元的飲料，夠不夠？」用生活化的口頭問答，替代抽象的紙筆測驗。 ☐ 其他：

臺北市大安區幸安國民小學 114 學年度第二學期

特教推行委員會（第 2 次）會議紀錄

時間：115 年 6 月 18 日中午 12 時 30 分

主席：張嘉雲 主任

記錄：劉大榕

出席人員：(附件一)

一、主席致詞：(略)

二、報告事項：

(一) 115 學年度特殊教育學生如下

班別	近期異動說明	總數
資優班	畢業生 12 人，新進 19 人	58 人
學習中心	畢業生 15 人，小一新生 10 人(正)+5 人(疑)	84 人(正式生 69 人，疑似生 15 人)
預計轉入：小一基隆黃○臻、小三大龍國小黃○伶。		
預計轉出：小一蕭○賜、小三蕭○典、王○綸。(以上已計入)		
特教學生總數	115 學年度特教學生總數:142 人(含 2 位雙殊)	
特教教師總數	特教教師 9 名：學習中心 5 名，資優班 4 名 (115 學年度學習中心增一班，2 班→3 班。)	

三、討論事項

案由一：審查 115 學年度學習中心課程計畫

說明一：依「115 學年度國民小學課程計畫備查實施計畫」，特殊教育課程計畫由特教推行委員會及課程發展委員會審查，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：16 票，不同意：0 票)

案由二：審查 115 學年度資優班課程計畫

說明二：依「115 學年度國民小學課程計畫備查實施計畫」，特殊教育課程計畫由特教推行委員會及課程發展委員會審查，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：16 票，不同意：0 票)

案由三：特教助理員服務成效評估及續聘審議

說明三：依本學期特教助理員屈統景、王美娥服務成效考核會議結果，115 學年度上學期屈統景考核甲等予以續聘，王美娥考核丙等不予續聘。

決議：經委員討論照案通過。(同意：15 票，不同意：0 票，無意見：1 票)

案由四：審查 115 學年度特教助理員申請事宜

說明四：115 學年度預定申請特殊教育助理員的特生共計 5 位。一年級張生、二年級陳生、江生及五年級兩名王生。本學年已由屈老師和王老師服務，未來預計再招聘一名助理員，和屈老師一同繼續協助服務五名特教生，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：15 票，不同意：0 票，無意見：1 票)

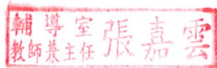
四、臨時動議：無。

五、散會：下午 1 時 05 分。

特教組



輔導主任



校長



臺北市大安區幸安國小 114 學年度第二學期

第二次特殊教育推行委員會會議 115.6.18 簽到表

職 稱		姓 名	簽 名	性 別
校 長	召集人	曾振富	曾振富	男
輔導主任	執行秘書	張嘉雲	張嘉雲	女
特教組長	秘書	劉大榕	劉大榕	男
教務主任	委員	邱雅芳	邱雅芳	女
學務主任	委員	謝欣孜	謝欣孜	女
總務主任	委員	許佳琪	許佳琪	女
資優班教師代表	委員	王柏鈞	王柏鈞	男
學習中心教師代表	委員	葉富容	葉富容	女
教師會代表	委員	詹琇雯	詹琇雯	女
學年教師代表(一)	委員	陳麗雯	陳麗雯	女
學年教師代表(二)	委員	盧蕙芃		女
學年教師代表(三)	委員	李雅湘	李雅湘	女
學年教師代表(四)	委員	陸淑敏	陸淑敏	女
學年教師代表(五)	委員	翁鵬傑	翁鵬傑	男
學年教師代表(六)	委員	陳穎		女
科任教師代表	委員	陳信欽		男
幼兒園主任	委員	彭暄偉		女
學生家長代表	委員	張韶芳	張韶芳	女
學生家長代表	委員	黃鈺琄	黃鈺琄	女
學生代表	委員	蔡毓洋		男
學生代表	委員	陳柏允	陳柏允	男

日期：115.6.18

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		人文小學堂(跨)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	B1符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	國-E-B1理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 特創-E-B1具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-C2具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	國-2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 國-6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 特創 1b-II-1 分享自己對於已發生過的事的連結想像。 特創 1e-II-1 喜愛自己的作品/表現。 特創 2b-II-3 說明自己選擇某構想的原因與理由。				
	學習內容	國Ab-II-7 國字組成詞彙的構詞規則。 國Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 特創 B-II-5 曼陀羅思考技法。 特創 C-II-6 創意與生活的覺察。 特創 D-II-2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。				
教學目標		1. 在創意姓名畫、五官探索心世界中，創作與生活相關連的成果。 2. 能說明創意姓名畫中，符號圖像、文字與自己的關聯。 3. 能說明自己選擇某具體意象作為回憶和特質的原因和理由。 4. 能上台分享自己五官探索新世界的學習作品。 5. 能欣賞其他同學的分享以及作品中的優點。				
議題融入						
與其他領域 /科目之連結		語文、創造力				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		創意姓名畫	認識自己姓名中的國字與涵義。分析整理關於自己的特質，例：外表、身材、個性、專長、興趣、喜好、家人等等。			
第2週		創意姓名畫	認識並了解創意姓名畫的製作方法，製作創意姓名畫的設計草圖。			
第3週		創意姓名畫	繪製創意姓名畫，依照與老師的討論進行修改。			
第4週		創意姓名畫	繪製創意姓名畫。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	創意姓名畫	上台發表創意姓名畫。	
第6週	創意一行詩	運用修辭的譬喻法進行生活中的情境描述。	
第7週	創意一行詩	運用修辭的譬喻法進行生活中的情境描述。	
第8週	五官探索視覺篇	請學生攜帶一樣自己珍藏的物品，可以是實物，亦可用照片方式攜帶。	
第9週	五官探索視覺篇	運用曼陀羅思考法，進行珍藏實物的擴散思考。	
第10週	五官探索視覺篇	針對自己的珍藏實物，撰寫一篇短文，並練習運用譬喻法。	
第11週	五官探索視覺篇	針對自己的珍藏實物，撰寫一篇短文，並上台發表。	
第12週	五官探索味覺篇	理解五種味覺以及其意義，練習形容食物的各種口感。	
第13週	五官探索味覺篇	觀察食物的外觀、顏色、形狀，以及品嚐食物的口感，思考並探討食物的美味，可能受到哪些不同因素的影響。	
第14週	五官探索味覺篇	老師分享自己最難忘的一道菜，邀請學生分享自己最難忘的一道菜，並設計立體作品草圖。	
第15週	五官探索味覺篇	製作我最難忘的一道菜立體作品。	
第16週	五官探索味覺篇	製作我最難忘的一道菜立體作品。	
第17週	五官探索味覺篇	設計最難忘的一道菜之介紹菜單。	
第18週	毛怪小食堂	上台介紹自己最難忘的一道菜，聆聽同學們的分享，給予回饋。	
第19週	毛怪小食堂	上台介紹自己最難忘的一道菜，聆聽同學們的分享，給予回饋。	
第20週	期末統整	回顧課程分享回饋。	
第21週			
教學資源	自編。		
教學方法	討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動、共同討論。 發表教學法：引起發表的動機，指導如何搜集資料、發表，互相回饋鑑賞。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		人文小學堂(跨)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	B1符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	國-E-B1理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 特創-E-B1具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-C2具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	國-2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 國-6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 特創 1b-II-1 分享自己對於已發生過的事的連結想像。 特創 1e-II-1 喜愛自己的作品/表現。 特創 2b-II-3 說明自己選擇某構想的原因與理由。				
	學習內容	國Ab-II-7 國字組成詞彙的構詞規則。 國Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 特創 B-II-5 曼陀羅思考技法。 特創 C-II-6 創意與生活的覺察。 特創 D-II-2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。				
教學目標		1. 在創意姓名畫、五官探索心世界中，創作與生活相關連的成果。 2. 能說明創意姓名畫中，符號圖像、文字與自己的關聯。 3. 能說明自己選擇某具體意象作為回憶和特質的原因和理由。 4. 能上台分享自己五官探索新世界的學習作品。 5. 能欣賞其他同學的分享以及作品中的優點。				
議題融入						
與其他領域 /科目之連結		語文、創造力				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		創意姓名畫	認識自己姓名中的國字與涵義。分析整理關於自己的特質，例：外表、身材、個性、專長、興趣、喜好、家人等等。			
第2週		創意姓名畫	認識並了解創意姓名畫的製作方法，製作創意姓名畫的設計草圖。			
第3週		創意姓名畫	繪製創意姓名畫，依照與老師的討論進行修改。			
第4週		創意姓名畫	繪製創意姓名畫。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	創意姓名畫	上台發表創意姓名畫。	
第6週	創意一行詩	運用修辭的譬喻法進行生活中的情境描述。	
第7週	創意一行詩	運用修辭的譬喻法進行生活中的情境描述。	
第8週	五官探索視覺篇	請學生攜帶一樣自己珍藏的物品，可以是實物，亦可用照片方式攜帶。	
第9週	五官探索視覺篇	運用曼陀羅思考法，進行珍藏實物的擴散思考。	
第10週	五官探索視覺篇	針對自己的珍藏實物，撰寫一篇短文，並練習運用譬喻法。	
第11週	五官探索視覺篇	針對自己的珍藏實物，撰寫一篇短文，並上台發表。	
第12週	五官探索味覺篇	理解五種味覺以及其意義，練習形容食物的各種口感。	
第13週	五官探索味覺篇	觀察食物的外觀、顏色、形狀，以及品嚐食物的口感，思考並探討食物的美味，可能受到哪些不同因素的影響。	
第14週	五官探索味覺篇	老師分享自己最難忘的一道菜，邀請學生分享自己最難忘的一道菜，並設計立體作品草圖。	
第15週	五官探索味覺篇	製作我最難忘的一道菜立體作品。	
第16週	五官探索味覺篇	製作我最難忘的一道菜立體作品。	
第17週	五官探索味覺篇	設計最難忘的一道菜之介紹菜單。	
第18週	毛怪小食堂	上台介紹自己最難忘的一道菜，聆聽同學們的分享，給予回饋。	
第19週	毛怪小食堂	上台介紹自己最難忘的一道菜，聆聽同學們的分享，給予回饋。	
第20週	期末統整	回顧課程分享回饋。	
第21週			
教學資源	自編。		
教學方法	討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動、共同討論。 發表教學法：引起發表的動機，指導如何搜集資料、發表，互相回饋鑑賞。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	專長領域				
課程名稱		科技魔法教室-藝「數」之美	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		陳姜儀	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	B3藝術涵養與美感素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。				
學習 重點	學習表現	數n-11-9理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。 數s-11-1理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。 數s-11-2認識平面圖形全等的意義。 數s-11-4在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。				
	學習內容	數N-3-14面積：「平方公分」。實測、量感、估測與計算。 數S-3-2正方形和長方形：以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。 數S-3-4幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。				
教學目標		1.能分析鑲嵌藝術的種類與組構。 2.能利用正多邊形探討鑲嵌組合的排列。 3.能運用創意與數學邏輯創作幾何藝術作品。 4.能排列五連方探討圖形面積和周長關係。 5.能利用指定的五連方完成數學遊戲任務與挑戰。				
週次	單元名稱		課程內容說明			備註
第1週	藝數暖身操		討論自己對於數學的感受、數學與生活之連結，探究數學與藝術之間的關係。			
第2週	探訪幾何藝「數」		透過曼陀羅等圖片的觀察，探討數學幾何與藝術之美；運用基本幾何圖形解構曼陀羅的組成元素。			
第3週	探訪幾何藝「數」		運用圓形的排列與交疊，創作花瓣與心形；透過圓形與線條的交會，找出拋物曲線、繪製神秘曼陀羅。			
第4週	藝數大挑戰		透過幾何圖片觀察，分析鑲嵌藝術的種類與組構；操作幾何積木，探索多邊形鑲嵌組合的種類；嘗試以一種正多邊形，探索正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有幾種。			
第5週	藝數大挑戰		探索以兩種正多邊形鑲嵌的排列組合，正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	藝數大挑戰	種。	
第6週	藝數大挑戰	探索以兩種以上正多邊形鑲嵌的排列組合，正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有幾種。	
第7週	幾何藝「數」創作家	運用創意與數學邏輯，思考幾何藝術的創作；繪製設計圖與作品說明書。	
第8週	幾何藝「數」創作家	製作幾何藝術作品，提出遇到的困難與同儕討論，修正作品設計圖與說明書。	
第9週	幾何藝「數」創作家	製作與完成修正後的幾何藝術作品。	
第10週	幾何藝「數」創作家	創作發表-成果分享與製作理念說明。	
第11週	挑戰俄羅斯方塊	透過俄羅斯方塊遊戲討論遊戲經驗、遊戲規則與致勝秘訣。	
第12週	腦筋急轉彎	透過問題與遊戲，探索二連方、三連方與四連方的排列組合方式。	
第13週	奇妙的五連方	透過教具操作，探索五連方的組成與形狀的差異。	
第14週	奇妙的五連方	探討五連方圖形的面積和周長關係。	
第15週	奇妙的五連方	長方形的排列組合-以3x5為基礎，逐步加一個骨牌，嘗試排列出最大面積的長方形。	
第16週	五連方挑戰賽	趣味遊戲1：狡兔有三窟-運用周長與面積的關係，利用五連方排列出內部最多孔洞的形狀。	
第17週	五連方挑戰賽	趣味遊戲2：小兵立大功初階版-挑戰七個指定關卡，利用指定的五連方排列3x5長方形。	
第18週	五連方挑戰賽	趣味遊戲3：小兵立大功進階版-挑戰七個指定關卡，利用難度較高的指定五連方排列3x5長方形。	
第19週	五連方終極戰	嘗試以五連方的拼組，作為正立方體禮物盒的表面圖紋裝飾。	
第20週	回顧與展望	1. 回顧本學期進行的數學遊戲，討論數學幾何與生活之關係。	
第21週		2. 思考數學幾何於生活中的創新與應用。	
教學資源	https://pansci.asia/archives/tag/幾何藝術		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	形成性評量。 實作評量。 檔案評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	專長領域				
課程名稱		科技魔法教室-藝「數」之美	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		陳姜儀	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	B3藝術涵養與美感素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。				
學習 重點	學習表現	n-11-9理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。 s-11-1理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。 s-11-2認識平面圖形全等的意義。 s-11-4在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。				
	學習內容	N-3-14面積：「平方公分」。實測、量感、估測與計算。 S-3-2正方形和長方形：以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。 S-3-4幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。				
教學目標		1.能分析鑲嵌藝術的種類與組構。 2.能利用正多邊形探討鑲嵌組合的排列。 3.能運用創意與數學邏輯創作幾何藝術作品。 4.能排列五連方探討圖形面積和周長關係。 5.能利用指定的五連方完成數學遊戲任務與挑戰。				
週次	單元名稱		課程內容說明			備註
第1週	藝數暖身操		討論自己對於數學的感受、數學與生活之連結，探究數學與藝術之間的關係。			
第2週	探訪幾何藝「數」		透過曼陀羅等圖片的觀察，探討數學幾何與藝術之美；運用基本幾何圖形解構曼陀羅的組成元素。			
第3週	探訪幾何藝「數」		運用圓形的排列與交疊，創作花瓣與心形；透過圓形與線條的交會，找出拋物曲線、繪製神秘曼陀羅。			
第4週	藝數大挑戰		透過幾何圖片觀察，分析鑲嵌藝術的種類與組構；操作幾何積木，探索多邊形鑲嵌組合的種類；嘗試以一種正多邊形，探索正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有幾種。			
第5週	藝數大挑戰		探索以兩種正多邊形鑲嵌的排列組合，正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	藝數大挑戰	幾種。	
第6週	藝數大挑戰	探索以兩種以上正多邊形鑲嵌的排列組合，正多邊形的鑲嵌組合的排列組合共有幾種。	
第7週	幾何藝「數」創作家	運用創意與數學邏輯，思考幾何藝術的創作；繪製設計圖與作品說明書。	
第8週	幾何藝「數」創作家	製作幾何藝術作品，提出遇到的困難與同儕討論，修正作品設計圖與說明書。	
第9週	幾何藝「數」創作家	製作與完成修正後的幾何藝術作品。	
第10週	幾何藝「數」創作家	創作發表-成果分享與製作理念說明。	
第11週	挑戰俄羅斯方塊	透過俄羅斯方塊遊戲討論遊戲經驗、遊戲規則與致勝秘訣。	
第12週	腦筋急轉彎	透過問題與遊戲，探索二連方、三連方與四連方的排列組合方式。	
第13週	奇妙的五連方	透過教具操作，探索五連方的組成與形狀的差異。	
第14週	奇妙的五連方	探討五連方圖形的面積和周長關係。	
第15週	奇妙的五連方	長方形的排列組合-以3x5為基礎，逐步加一個骨牌，嘗試排列出最大面積的長方形。	
第16週	五連方挑戰賽	趣味遊戲1：狡兔有三窟-運用周長與面積的關係，利用五連方排列出內部最多孔洞的形狀。	
第17週	五連方挑戰賽	趣味遊戲2：小兵立大功初階版-挑戰七個指定關卡，利用指定的五連方排列3x5長方形。	
第18週	五連方挑戰賽	趣味遊戲3：小兵立大功進階版-挑戰七個指定關卡，利用難度較高的指定五連方排列3x5長方形。	
第19週	五連方終極戰	嘗試以五連方的拼組，作為正立方體禮物盒的表面圖紋裝飾。	
第20週	回顧與展望	1. 回顧本學期進行的數學遊戲，討論數學幾何與生活之關係。	
第21週		2. 思考數學幾何於生活中的創新與應用。	
教學資源	https://pansci.asia/archives/tag/幾何藝術		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	形成性評量。 實作評量。 檔案評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	情意發展				
課程名稱		情意-資優新鮮人	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特情-E-A1 具備認識自我的能力，分析評估自己與他人的異同，接納自己的特質與特殊性，維持正向情緒，追求自我精進與成長。 特情-E-C2 具備與家人、師長及同儕溝通、協調與解決衝突的能力，參與各類團隊活動，與人建立良好的互動關係。				
學習 重點	學習表現	特情 1a- -1 覺察自己與眾不同的特質。 特情 1b- -1 正向解讀自己的能力與表現。 特情 2b- -1 學習探索平復情緒的方法。 特情 2b- -2 覺察他人情緒，主動關心同儕。 特情 4a- -1 辨認人我之間的個別差異。 特情 4c- -4 按時完成學校的任務。				
	學習內容	特情A- -2 才能展現的多元領域。 特情A- -3 正向情緒的種類與功能。 特情B- -1 壓力的表達與紓解。 特情D- -2 利己的態度與行為。				
教學目標		1.發現自己與他人有不同的資優特質。 2.能夠尊重與他人與自己的不同，不強加自己的想法於他人。 3.能從臉部表情察覺他人的情緒感受。 4.發現平復情緒的不同方法，並找到適合自己的方式。 5.認識增進任務完成效率的不同方法，自己運用並成功。 6.了解按時完成活動或任務的重要性。				
議題融入		家庭教育、品德教育、資訊教育				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		小試身手	說明課程規則與默契建立。			
第2週		知己知彼	透過團康遊戲認識同儕之間彼此的相同與相異之處。			
第3週		知己知彼	透過議題討論了解人我之間對於事件的分析，會有不同的觀點與論述。			
第4週		資優的不可思議	透過遊戲活動完列出關於自己的喜好、興趣等個人偏好。			
第5週		資優的不可思議	認識資優定義與特質，透過活動與討論更了解自己的資優特質。			
第6週		資優的不可思議	聆聽同學分享自己的特質，發現同學與			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第6週	資優的不可思議	自己的不同之處並給予正向的回饋。	
第7週	認識你我他	進行解串燒的合作團康遊戲，在活動中嘗試與同學溝通、討論解法。	
第8週	認識你我他	透過活動與同儕交流，分析自己及同儕的個人特質。	
第9週	認識你我他	進行猜猜他是誰活動，善用五感，發現生活中不易察覺的小細節。	
第10週	情緒猜猜樂	觀看《腦筋急轉彎》電影片段，認識情緒的基礎變化。	
第11週	情緒猜猜樂	老師說明數種情緒變化，討論情緒出現時可能的情境，例：看到可愛的動物會開心；被爸媽責罵會傷心。	
第12週	情緒猜猜樂	模擬情境下，同學互相合作運用平板拍攝情緒出現時的臉部表情。	
第13週	情緒猜猜樂	老師說明Google雲端硬碟的使用方式，學生將拍攝好的臉部表情照片上傳。提前完成任務的學生可進行進階挑戰題。	
第14週	情緒猜猜樂	上台分享臉部表情，全班一起進行情緒猜猜樂。	
第15週	情緒猜猜樂	上台分享臉部表情，全班一起進行情緒猜猜樂。	
第16週	情緒猜猜樂	全班一起討論接納情續的不同方法，分析效果後找出適合自己的方式。	
第17週	大腦裡的時鐘	老師進行數種相同時間的小活動，透過活動發現時間的體感會根據活動內容有所不同。	
第18週	時間估算王	老師提供數種學習任務，請學生估算每項任務他們必須完成的時間。	
第19週	時間估算王	實際進行學習任務，計時紀錄自己每項實際完成的時間長度，了解估算與實際之間的差異。	
第20週	時間精算師	討論如何增進效率完成學習任務的方法。	
第21週	學習總回饋	回顧課程，整理學習檔案歸檔	
教學資源	自編。		
教學方法	發現教學法：發現問題後歸納通則，驗證應用並建議、澄清價值和觀念。 討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動，讓學生共同討論的一種教學方法		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	情意發展				
課程名稱		情意-資優新鮮人	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、B2科技資訊與媒體素養、B3藝術涵養與美感素養				
	領綱	特情-E-B1 覺察自己的溝通方式，學習合宜的互動溝通技能，並能培養同理的態度，運用於生活中。 特情-E-B3 覺察生活美感來源的多樣性，體會生活中美善人事物的趣味與美好。				
學習 重點	學習表現	特情 1a- -2 參與必須完成的課程或作業。 特情 1b- -2 讚美他人的優點。 特情 1b- -3 正確了解優勢才能的意涵。 特情 3c- -1 接觸生活中多樣美感來源。 特情 3c- -2 運用感受力與想像力覺察生活中的美感。 特情 4b- -3 以家庭成員彼此都能接受的方式進行溝通或解決衝突。				
	學習內容	特情A- -3 正向情緒的種類與功能。 特情B- -1 壓力的表達與紓解。 特情C- -1 自我表達的有效方法。 特情C- -3 生活美感來源的多樣性與可及性。				
教學目標		1. 能夠檢視自己的時間運用，並提出想法與發現與同儕分享。 2. 能以其他人的角度思考事情，給予體諒或尊重。 3. 理解表達溝通的不同方法，並運用在適合的情境。 4. 能感受自然之美，用平板攝影對自然的感受。 5. 能說明人事物之美並表達感受。 6. 能完成攝影作品設計與說明自己的理念。				
議題融入		家庭教育、品德教育、資訊教育				
與其他領域 /科目之連結		研究初探				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		暖身活動	確認寒假作業的完成度，準備新學期的學習活動。			
第2週		時間管理大師	學生列出自己每天的活動，並估算需完成的時間，返家與家人合作，紀錄實際完成的時間。			
第3週		時間管理大師	將生活時間表進行分類整理，分成飲食、學習、休閒、清潔等大項並統計。			
第4週		時間管理大師	老師介紹google試算表的圖表功能，指導學生將生活時間表作成視覺化圖表。			
第5週		時間管理大師	分析自己的生活中各種活動的占比，討論有效利用時間、增進效率的方法。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第6週	情緒與溝通	認識我訊息，模擬不同情境下運用我訊息表達的方式。	
第7週	情緒與溝通	理解在溝通時，語氣、肢體語言、說話內容所傳遞的相關訊息與比例。	
第8週	情緒與溝通	透過遊戲活動，實際運用我訊息表達自己的想法，與同學溝通、互助合作。	
第9週	生活之美-基礎攝影概念	老師說明使用平板拍照的方法與攝影的基礎原則。	
第10週	生活之美-基礎構圖概念	1.主題明確。2.三分法則（九宮格）。3.幾何與線條。4.留白。	
第11週	生活之美-認識社區	整理社區的特色景點，並挑選數張照片與同儕分享。老師依照照片的狀態引導學生進行分析討論。	
第12週	生活之美-校園角落	遊覽校園，探索校園中景色的細節，運用平板拍照後，返回教室精選1-3張照片上傳Google雲端硬碟。	
第13週	生活之美-校園角落	與同學分享校園中自然之美的發現，說明平板拍照保存的畫面、溫度、聲響等其他發現。	
第14週	生活之美-樂曲聚會	聆聽古典樂、流行樂等音樂素材，觀看迪士尼《幻想曲》影片片段，感受音樂與畫面的聯繫。	
第15週	生活之美-樂曲聚會	老師說明樂曲聚會的分享原則，學生回家尋找聆聽後自己會覺得愉快的樂曲，彼此聆聽後給予回饋。	
第16週	生活之美-樂曲聚會	分享聆聽後自己會覺得愉快的樂曲，同學之間給予回饋。	
第17週	期末小展覽	從上下學期利用平板拍攝的照片中，選出1-5張覺得想要展出的課程照片。	
第18週	期末小展覽	每個人根據選出的照片進行分組，分組組成攝影佈展小組。	
第19週	期末小展覽	各組根據小組的攝影展主題設計展板、將照片印出並撰寫作品說明。	
第20週	期末小展覽	在期末成果展時展出作品。	
第21週	學期總回饋	回顧課程分享回饋。	
教學資源	自編。		
教學方法	發現教學法：發現問題後歸納通則，驗證應用並建議、澄清價值和觀念。 討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動，讓學生共同討論的一種教學方法		

教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。
------	---

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	獨立研究				
課程名稱		研究初探	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、B2科技資訊與媒體素養				
	領綱	特獨-E-A1 了解獨立研究的意義，養成探究的興趣，探索自我潛能，奠定生涯發展的基礎。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。 。				
學習 重點	學習表現	編輯學習內容 學習表現 特獨 2b- -2將蒐集的數據或資料，進行簡單紀錄與分類，依據領域知識，提出自己的看法或解釋。 特獨 3a- -1從日常生活、課堂學習及自然環境中察覺問題。 特獨 3c- -1運用圖書館、網路等，依據研究主題搜尋相關資料。 特獨 3c- -2了解分辨蒐集資料的真實性之原則及重要性。 特獨 3c- -3將教師提供或自行蒐集文獻資料閱讀後並指出與研究主題相關內容。 特獨 3d- -1認識基本研究工具種類。 特獨 3d- -2了解安全操作研究物品、器材儀器、科技設備與資源之重要性並願意嘗試。				
	學習內容	特獨 A- -1特質與潛能：優勢/專長領域能力與興趣。 特獨 B- -3創造思考能力訓練。 特獨 B- -4實驗器材操作技能。 特獨 B- -5資料蒐集與運用技能：圖書館資源、網頁及平台等。				
教學目標		1.從興趣調查、日常生活環境，發現感興趣、想探索的物品。 2.使用屬性列舉法，列出各種物品的特徵，進行簡單的紀錄與分類。 3.能運用網路，依據主題搜尋相關資料。 4.能了解辨認網路資料真假的方式，並指出與主題相關的內容。 5.認識基本研究工具的種類，了解正確且安全的操作方法。 6.能認真參加課程，感受探索物品的樂趣。				
議題融入		資訊教育、科技教育()				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		小試身手	說明課程規則與默契建立。			
第2週		興趣探索	了解興趣的意義，進行學習特質與興趣調查。			
第3週		興趣探索	與同學分享自己學習特質與興趣調查結果。			
第4週		觀察專家	老師說明記錄的撰寫方式，全班討論分			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第4週	觀察專家	享想要研究哪些主題，以及可以觀察的問題，請學生變身成專家進行研究。	
第5週	觀察專家	觀察細節並且盡可能鉅細靡遺的把內容記錄下來，成品應著重於是否如實呈現物品外觀，而非重於美觀。	
第6週	觀察專家	標示這項主題的特性，分成三部分，分別為名詞、性質和功能。名詞舉例：部位名稱、製作材料、顏色、形狀；性質舉例：大小、輕重、高低、厚薄；功能舉例：功能、操作。	
第7週	觀察專家	完成觀察項目的其餘問題，例如：感受時的發現等。	
第8週	觀察專家	依據老師提供的建議，將觀察紀錄進行進一步修正或精進。	
第9週	真假資料	每人輪流介紹自己觀察的物品，從各項物品中選擇一項物品作為主題，調查關於這項物品的相關資料。	
第10週	真假資料	老師介紹Airdrop傳輸方式，並在活動前提供線索，介紹充斥假訊息的網站特徵，學生運用平板搜尋與物品有關的資料，透過Airdrop將網站傳送給老師確認，提前完成任務的學生可嘗試摘要網站內容。	
第11週	真假資料	老師事前閱覽學生繳交的網站內容，進行大致上的分類，配合上次上課提供的線索，一一帶領學生辨認內容農場網站特徵。	
第12週	真假資料	說明內容農場網站，以及搜集資料時不可使用內容農場資料的原因。	
第13週	觀察總結報告	老師引導觀看從可信來源取得的網站資料內容，全班共同指出關於這項物品的相關資料。	
第14週	觀察總結報告	老師引導歸納統整後，完成物品觀察單。	
第15週	測量專家	老師介紹基礎的測量工具，例：溫度計、捲尺、碼表、電子秤、量杯等，並且討論工具的使用方法与應用。	
第16週	測量專家	老師帶領學生運用測量工具討論工具應用與延伸相關內容的發想。	
第17週	測量專家	依照延伸的內容發想，推測能進行的測量方式與使用的工具。	
第18週	測量專家	老師介紹量杯與電子秤的使用方法，學生運用相關研究成果報告書，進行科學測量、記錄與相關研究內容的發想。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第19週	測量專家	老師介紹碼表和捲尺的使用方法，學生運用相關研究成果報告書，進行科學測量、記錄與相關研究內容的發想。	
第20週	專家分享	討論與分享相關研究內容報告書。	
第21週	期末統整	回顧課程，整理學習檔案歸檔。	
教學資源	自編。 《科學家的紙上實驗室》，作者：倫敦科學博物館，繪者：哈瑞特·羅素，譯者：王季蘭，出版社：小天下。		
教學方法	實驗學習法：指導學生運用實驗工具，在控制條件下進行學習任務，從中獲取或驗證知識。 觀察法：學習過程中使用實物教學，學生透過觀察獲得知識或建立原則。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	獨立研究				
課程名稱		研究初探	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、B1符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。 特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-C2 透過獨立研究小組學習，養成同儕溝通、團隊合作及包容不同意見的態度與能力。				
學習 重點	學習表現	特獨 1a- -1保持對現象觀察的好奇心，透過不斷的提問，感受發現的樂趣。 特獨 2c- -2列舉與問題相關的資訊或資源。 特獨 2c- -3針對問題提出各種解決的構想。 特獨 3e- -2從得到的資訊或數據，依據研究問題，提出研究結果。 特獨 3f- -3能以個人或小組合作方式，運用簡單形式展現研究過程與成果。				
	學習內容	特獨 B- -2研究方法：調查研究、基礎實驗等。 特獨 B- -4實驗器材操作技能。 特獨 C- -4研究資料蒐集方式：問卷、錄音、訪談、筆記、實驗操作。 特獨 C- -6研究成果展現內涵：研究發現與討論（結果與討論）。 特獨 C- -8表達技巧訓練。				
教學目標		1. 依據實驗結果提出問題。 2. 和組員能順利討論自己的猜測、分工、結果。 3. 能發現實驗結果和實驗變項之間的關係。 4. 能用Keynote展示照片和實驗結果。 5. 列出與實驗變項相關的實驗材料。 6. 能實驗結果說明實驗材料對實驗結果的影響。				
議題融入		科技教育				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		新學期暖身	確認寒假作業完成情形，說明新學期的課程內容。			
第2週		實驗大變身	老師示範實驗操作，全班觀察實驗結果並寫下發現。			
第3週		實驗大變身	探討實驗操作的過程、實驗內容、實驗結果與相關的影響因素。			
第4週		實驗大變身	依據觀察到的實驗結果，猜測實驗變相與結果之間的相互關係。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	實驗大變身	實驗重現:進行小組討論分工,決定負責發表、計時、操作實驗、記錄等工作分配,討論實驗規劃內容。	
第6週	實驗大變身	老師說明Keynote的編輯方法(例:如何新增照片、新增文字),小組使用Keynote製作實驗規劃書,完成後使用Airdrop傳給老師。	
第7週	報告與分享	報告與分享:報告實驗規劃書,討論內容並提出建議並且進行修正。	
第8週	報告與分享	依據修正後的規劃,向老師說明實驗目的、控制變因、操作變因和測量方法等操作過程。	
第9週	時間賽跑	老師示範實驗,比較第一次與第二次使用碼表計時的時間,比較兩者所花費的時間,老師提出研究問題與研究討論。	
第10週	時間賽跑	引導學生一起統整分類提出相關影響因素的推測。	
第11週	時間賽跑	依據學生提出的猜測,老師引導全班完成實驗假設,依學生感興趣的實驗假設進行分組。	
第12週	時間賽跑	老師說明實驗步驟,全班一起列出實驗所需要的材料和工具並設計實驗內容。	
第13週	變因探討	引導全班完成實驗設計,複習變因的定義,從實驗所需材料和工具中,討論設定控制變因等。	
第14週	變因探討	引導全班完成實驗設計,複習變因的定義,從實驗所需材料和工具中,討論設定操作變因。	
第15週	實驗設計二	老師說明製作實驗操作的方法,學生使用各種實驗器材與材料,在老師的協助下完成實驗設計。	
第16週	實驗設計二	試行實驗一:測試實驗設計內容與操作的順序與流暢性,進行調整與修正。	
第17週	實驗設計二	牛刀小試:依實驗流程規劃完成整體實驗操作與實驗記錄。	
第18週	實驗設計二	製作實驗結果紀錄與報告書。	
第19週	報告與修正	發表實驗結果紀錄報告書,提出建議與修正。	
第20週	報告與修正	調整實驗規劃與內容,延伸實驗結果的應用。	
第21週	學期總回饋	回顧課程,整理學習檔案歸檔。	
教學資源	自編。		

教學資源	《科學家的紙上實驗室》，作者：倫敦科學博物館，繪者：哈瑞特·羅素，譯者：王季蘭，出版社：小天下。
教學方法	實驗學習法：指導學生運用實驗工具，在控制條件下進行學習任務，從中獲取或驗證知識。 觀察法：學習過程中使用實物教學，學生透過觀察獲得知識或建立原則。
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	創造力				
課程名稱		創意夢想家	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	B1符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 特情-E-C2 具備與家人、師長及同儕溝通、協調與解決衝突的能力，參與各類團隊活動，與人建立良好的互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 1b- -1分享自己對於已發生過的事的連結想像。 特創 1e- -1喜愛自己的作品/表現。 特創 2b- -3說明自己選擇某構想的原因與理由。 特創 3d- -1舉例說明自己在構想產生與執行時的表現。 特情 4a- -1辨認人我之間的個別差異。 特情 4b- -2聽取家庭成員的不同意見。				
	學習內容	特創 A- -3延續各種故事或情境的構想。 特創 B- -1心智圖技巧。 特創 C- -1流暢力的內涵。 特創 D- -2允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。 特情 D- -3家庭對個人的影響。				
教學目標		1.能說明心智圖中，符號圖像、文字與自己的關聯。 2-1在創意姓名畫中，創作與生活相關連的成果。 2-2能將老師的建議、訪問爸媽的結果融入自己的姓名畫設計。 3.能夠事先做好準備，盡力參與腦力激動循環賽活動。 4.能思考與主題相關的想法，結合不同想法產生新的結果。 5.能將想法進行組織與合併，整理出有條理的結果。				
議題融入		家庭教育、閱讀素養				
與其他領域 /科目之連結		情意、創造力				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第2週		自我介紹心智圖	自我介紹並說明自己的喜好與興趣。			
第3週		自我介紹心智圖	認識並了解心智圖的製作方法。			
第4週		自我介紹心智圖	繪製我的心智圖。			
第5週		自我介紹心智圖	依老師與同儕的建議，調整我的心智			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	自我介紹心智圖	圖。	
第6週	自我介紹心智圖	上台介紹自己的心智圖，並聆聽同學們的分享，給予回饋-1。	
第7週	自我介紹心智圖	上台介紹自己的心智圖，並聆聽同學們的分享，給予回饋-2。	
第8週	我的創意畫	運用我的心智圖，繪製我的創意畫作品。	
第9週	我的創意畫	我的創意畫發表：說明創作想法與分享創作心得。	
第10週	頭腦體操：界定問題	回顧迎新活動的流程，以不同的角度思考舉辦迎新活動的意義與目的。	
第11週	頭腦體操：腦力激盪循環賽	老師說明腦力激盪的進行方法： 1. 事先準備 2. 延緩批判 3. 歡迎搭便車 4. 有想法就是好的開始 預告下週將進行腦力激盪循環賽。	
第12週	頭腦體操：腦力激盪循環賽	迎新活動主題的腦力激盪循環賽。選出3個的迎新活動候選主題。	
第13週	頭腦體操：擴散思考訓練	依照3個候選主題分別進行心智圖的延伸思考，最後選出116學年度的迎新活動主題。	
第14週	頭腦體操：組織力培養	老師提供111~114學年度的迎新活動節目表，分析舉辦迎新活動的各個流程。	
第15週	頭腦體操：組織力培養	將迎新活動每個流程的重點與目的標示出來後，依序重新組織並統整。	
第16週	頭腦體操：敏覺力與流暢力	全班分成4小組，將迎新活動各項流程中需做的準備以檢核表的方式列出來。（開場、闖關、家族交流時間、閉幕）	
第17週	頭腦體操：敏覺力與流暢力	開場小組向全班分享開場活動需做的準備檢核表，同儕與老師給予回饋予修正建議。	
第18週	頭腦體操：敏覺力與流暢力	闖關小組向全班分享開場活動需做的準備檢核表，同儕與老師給予回饋予修正建議。	
第19週	頭腦體操：敏覺力與流暢力	交流小組向全班分享開場活動需做的準備檢核表，同儕與老師給予回饋予修正建議。	
第20週	頭腦體操：敏覺力與流暢力	閉幕小組向全班分享開場活動需做的準備檢核表，同儕與老師給予回饋予修正建議。	
第21週	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案歸檔。	

教學資源	自編。 《創造思考教學的理論與實際》，作者：陳龍安;出版社：心理出版社。
教學方法	討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動、共同討論。 發表教學法：引起發表的動機，指導如何搜集資料、發表，互相回饋鑑賞。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	創造力				
課程名稱		創意遊樂園	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	B1符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 特情-E-C2 具備與家人、師長及同儕溝通、協調與解決衝突的能力，參與各類團隊活動，與人建立良好的互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 1d- -3質疑各種做法在不同情況下可能發生的結果。 特創 2a- -3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2b- -2從多項資訊中指出重要關鍵。 特創 3e- -2在作業或任務規劃過程中考量成品的實用性。 特創 4a- -3在他人支持下完成任務。 特創 4b- -1不因他人批評、比較而中止創造活動。 特情 1b- -2讚美他人的優點。 特情 4a- -4對自己的課業與受託付的任務，展現負責任的態度。				
	學習內容	特創 A- -7 堅持的影響力。 特創 D- -2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。 特情C- -2團隊合作的意義、重要性。				
教學目標		1.能考慮到關卡的娛樂效果，以及關卡是否能使組員互相合作。 2.關卡試玩時，能發現不同情況下可能出現的問題。 3.能提出解決關卡規則漏洞的方法。 4.和同學互相幫忙、合作完成任務。 5.完成自己被分配的任務、解決遇到的困難，展現負責任的態度。 6.能提出同學在關卡設計、準備、試玩中表現出的優點與建議。				
議題融入		家庭教育、品德教育				
與其他領域 /科目之連結		情意、創造力				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		新學期暖身	確認寒假作業執行狀況，準備新學期課程。			
第2週		遊戲關卡玩家	聆聽遊戲關卡規則，同學間互相幫助，通過老師設計的關卡，了解團隊合作的影響。			
第3週		遊戲關卡玩家	分享迎新活動闖關與課堂關卡的優缺			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第3週	遊戲關卡玩家	點、最喜歡的關卡內容等心得感想。	
第4週	遊戲關卡玩家	討論讓同學闖關的目的、團隊合作關卡應具備的要素。	
第5週	關卡設計師	畫圖或寫下團隊合作關卡的初步設計構想。	
第6週	關卡設計師	老師說明評估關卡設計優缺的方式，學生上台分享自己的關卡設計構想，由老師和同學提出評估。	
第7週	關卡設計師	上台介紹自己的心智圖，並聆聽同學們的分享，給予回饋。	
第8週	關卡設計師	學生上台分享自己的關卡設計構想，由老師和同學提出評估。	
第9週	關卡設計團隊	老師依照每位學生的設計構想進行同質性分組，各組統整關卡設計構想。	
第10週	關卡設計團隊	老師說明設計關卡規則時的注意事項，各小組依據設計構想，進一步計畫詳細的規則。	
第11週	關卡設計團隊	各小組針對老師和同學的建議，再修正規則內容。	
第12週	關卡設計團隊	各小組製作關卡所需道具。	
第13週	關卡設計團隊	第一、二組與老師確認關卡道具的完成度，老師給予回饋與修正。	
第14週	關卡設計團隊	第三、四組與老師確認關卡道具的完成度，老師給予回饋與修正。	
第15週	籌備關卡試玩會	依據四組合作遊戲關卡，討論各關重點，賦予四組關卡一項有意義的名稱。	
第16週	籌備關卡試玩會	邀請家其他同學參與試玩，討論試玩感想、提出修正建議。	
第17週	關卡試玩會	第一組上台說明關卡規則，同學試玩結束後，老師和同學提出關卡設計的優點以及需要調整的地方。	
第18週	關卡試玩會	第二組上台說明關卡規則，同學試玩結束後，老師和同學提出關卡設計的優點以及需要調整的地方。	
第19週	關卡試玩會	第三組上台說明關卡規則，同學試玩結束後，老師和同學提出關卡設計的優點以及需要調整的地方。	
第20週	關卡試玩會	第四組上台說明關卡規則，同學試玩結束後，老師和同學提出關卡設計的優點以及需要調整的地方。	
第21週	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案歸檔。	

教學資源	自編。 《創造思考教學的理論與實際》，作者：陳龍安;出版社：心理出版社。
教學方法	討論教學法：教師提供可供討論的主題，引起學生互動、共同討論。 發表教學法：引起發表的動機，指導如何搜集資料、發表，互相回饋鑑賞。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		資優尋寶小小兵(社)	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(上)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	社-E-A1認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-A2敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-A3探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-B2認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-C2建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。				
學習 重點	學習表現	社2a- -2表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 社2c- -1省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。 社3c- -1聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 社3c- -2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 社3d- -1探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。				
	學習內容	社Ab- -1居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 社Ba- -1 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 社Dc- -1 班級與學校公共事務的安排，可以透過師生適切的討論歷程做出決定。				
教學目標		1.能透過講座認識生涯發展與規劃的概念。 2.能藉由參與團康活動認識資優班家族團隊中的成員。 3.能透過遊戲競賽，了解團隊合作、溝通互助的重要性。 4.能參與迎新活動積分賽，學習團隊的溝通與家族合作的模式。 5.能認識與了解捷運探險隊的任務、成員組織與任務分工。 6.能參與實地踏查的佈關計畫與執行，協助家族團隊完成佈關活動的工作任務。				
議題融入		品德教育、資訊教育、生涯規劃、戶外教育()				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程說明	本學期課程說明、建立默契。			
第2週		畢業學長姐回娘家	畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，協助資優生了解自己的生涯發展與規劃。			
第3週		畢業學長姐回娘家	畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，協助資優生了解自己的生涯發展與規劃。			
第4週		家族相見歡	透過團康破冰活動促進家族成員的互			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第4週	家族相見歡	動，認識彼此的姓名、嗜好與興趣等。	
第5週	家族相見歡	透過團康活動了解彼此的個人特質，培養團隊合作時溝通與互動的默契。	
第6週	家族對抗賽	透過四大家族間的遊戲競賽，使學生能夠瞭解團隊合作、溝通互助的重要性並能學習遊戲過程中合作、應對的態度。	
第7週	家族對抗賽	透過四大家族間的遊戲競賽，使能形成團隊的凝聚力與合作的默契，共同達成一致的目標、完成比賽。	
第8週	創意遊樂場	三年級新生與學長姐們共同投入參與迎新活動積分賽，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習參與團隊的溝通與合作，熟悉家族合作模式。	
第9週	創意遊樂場	三年級新生與學長姐們共同投入參與迎新活動積分賽，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習參與團隊的溝通與合作，凝聚家族團體動力。	
第10週	創意遊樂場	三年級新生與學長姐們共同投入參與迎新活動積分賽，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習參與團隊的溝通與合作，形成家族團體的認同感與向心力。	
第11週	捷運探險隊	學長姐與三年級學弟妹們介紹捷運探險隊的組成與攻佔大台北地區捷運站點的遊挑戰活動。	
第12週	捷運探險隊	學長姐與三年級學弟妹們說明捷運探險隊的任務、成員組織與任務分工。	
第13週	佈關行動	說明本次攻佔大台北佈關範圍與專屬任務，各家族討論佈關站點與策略。	
第14週	佈關行動	家族運用google地圖，尋找攻防站點、排列站點順序。	
第15週	佈關行動	根據佈關的各個站點進行資料蒐集，了解該捷運站點的地理位置與交通概況。	
第16週	佈關行動	使用平板電腦根據佈關的各個站點進行資料蒐集，了解該捷運站點周邊的文化及商業分布型態等。	
第17週	佈關行動	使用平板電腦製作本次家族闖關筆記本內容，包括：工作內容、任務分工、交通路線規劃等。	
第18週	佈關行動	使用平板電腦規劃實地踏查的佈關計畫，包括：任務分組與分工、行動路線表、時間規畫表、行籌規劃表等。	
第19週	實地踏查	實地踏查：根據任務分工展開校外教學的實地踏查與紀錄。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第20週	實地踏查	依任務分工計畫，各組成員整理實地踏查時所蒐集到的資料。	
第21週	實地踏查	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	合作學習法。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		資優尋寶小小兵(社)	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	三年級(下)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	社-E-A1認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-A2敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-A3探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-B2認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-C2建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。團隊合作的態度。				
學習 重點	學習表現	社2a- -2表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 社2c- -1省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。 社3c- -1聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 社3c- -2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 社3d- -1探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。				
	學習內容	社Ab- -1居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 社Ba- -1 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 社Dc- -1 班級與學校公共事務的安排，可以透過師生適切的討論歷程做出決定。				
教學目標		1.能深入了解站點特色計闖關活動中的訪問問題。 2.能依任務計畫書決定探索站點與路線規劃。 3.能依照踏查內容設計與製作站點怪獸卡。 4.能利用平板電腦製作闖關問題表單與地圖。 5.能回顧攻佔大台北活動過程進行反思與讚美家族成員的表現。 6.能回顧活動中領導者的領導方式、特質，列舉與說明領導者的良好特質。				
議題融入		品德教育、戶外教育				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		家族暖身團康	家族團康，帶動家族向心力，為下學期的活動暖身。			
第2週		攻佔大台北行前準備（二）	回顧工作分配的事項與內容，確認工作任務的分工後進行規劃與執行。			
第3週		攻佔大台北行前準備（二）	依站點特色設計訪問問題，以更深入了解該站點的特色。			
第4週		攻佔大台北行前準備（二）	概觀任務計畫書，決定探索站點與規劃			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第4週	攻佔大台北行前準備（二）	路線。	
第5週	攻佔大台北行前準備（二）	觀摩關卡問題類型，討論關卡內容問題的方向。	
第6週	攻佔大台北行前準備（二）	實地踏查與確認關卡設計的闖關內容與問題等是否得當。	
第7週	攻佔大台北關卡設計（一）	依照踏查內容設計與製作站點怪獸卡，包括：怪獸名稱、外觀、分數、簡介。	
第8週	攻佔大台北關卡設計（一）	依站點特色設計闖關問題，並且依照問題難度設計每個關卡的配分。	
第9週	攻佔大台北關卡設計（一）	利用平板電腦與線上表單製作闖關問題表單。	
第10週	攻佔大台北關卡設計（一）	利用平板電腦設計與製作線上闖關地圖。	
第11週	攻佔大台北關卡設計（一）	團隊成員完成並確認關卡怪獸卡、闖關表單、闖關地圖的內容與使用狀況。	
第12週	攻佔大台北關卡設計（二）	怪獸卡、闖關問題校對與送印。	
第13週	攻佔大台北活動回顧	回顧攻佔大台北活動過程，進行反思，讚美家族成員優異的表現。	
第14週	團隊領導者典範	回顧家族中作為領導者的學長姐們，在各項團隊活動中的領導方式、特質，從中發掘領導者的良好特質。	
第15週	團隊領導者典範	撰寫感謝小卡，感謝學長姐作為領導的典範時對他們的指導。	
第16週	團隊領導者典範	運用家族活動時間，與其他家族成員進行歡送活動彩排。	
第17週	團隊領導者典範	運用家族活動時間，與其他家族成員進行歡送活動彩排。	
第18週	團隊領導者典範	佈置歡送會場，參與活動並聆聽學長姊對未來團隊活動的領導、參與建議。	
第19週	活動回饋與建議	活動結束後回顧，進行反思。	
第20週	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	合作學習法。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		人文-兒童博物館(跨)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		王柏鈞	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	B3藝術涵養與美感素養				
	領綱	特情-E-B3 覺察生活美感來源的多樣性，體會生活中美善人事物的趣味與美好。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。				
學習 重點	學習表現	特情 2c- -2 對必須完成的作業或任務能盡力完成。 特情 3b- -1 認識運用科技搜尋生活資訊的方法。 特情 3c- -1 接觸生活中多樣美感來源。 特創 3a- -2 描述觀察事物的多元屬性。 特創 3d- -2 在作業或任務完成後嘗試使其更加完善的行動。 特創 4a- -5 了解符合社會道德規範之創造性活動準則。				
	學習內容	特情 A- -2 才能展現的多元領域。 特情 C- -3 生活美感來源的多樣性與可及性。 特創 C- -6 創意與生活的覺察。 特創 D- -5 創意表達的方法。				
教學目標		1-1 盡力完成和主題相關的展覽作品。 2-1 運用關鍵字搜尋和主題相關的資訊。 3-1 參觀欣賞具備多元展出形式的主題展覽。 4-1 寫下對同學作品的看法、感受或其他心得。 5-1 在完成作品後，能繼續嘗試讓作品更完善。 6-1 認真討論兒童感興趣的主題，創造符合主題的作品。				
議題融入						
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第2週		重新想像的藝術	老師介紹創作媒材，學生熟悉相關素材的特性和創作技法。			
第3週		重新想像的藝術	學生以最難忘的一道菜菜單作品，搭配菜單上的文字和插圖，來設計立體作品的設計圖。			
第4週		重新想像的藝術	引導學生進行最難忘的一道菜---立體作品創作。			
第5週		重新想像的藝術	引導學生進行最難忘的一道菜---立體作品創作。			
第6週		重新想像的藝術	學生依照老師建議繼續使作品更加完善			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第6週	重新想像的藝術	，並進行立體作品介紹卡製作。	
第7週	小小觀眾的感受	學生寫下對於其他作品的看法、感受或心得，例如第一印象、美味的瞬間、立體作品擬真程度、特殊創意，以及推薦廣告詞或是反向思考的警告標語。	
第8週	小小觀眾的感受	學生使用紙張，設計與文字內容相關的特殊形狀並剪下，完成作品的感受卡。	
第9週	展覽的不同面向	老師引導學生，透過六何法分析展覽中的不同面向，例如欣賞展覽的有哪些人？展覽有哪些空間？展覽的時間？（進度：WHO，WHERE，WHEN）	
第10週	展覽的不同面向	老師引導學生，透過六何法分析展覽中的不同面向，例如展覽的內容、展覽的目的、如何呈現展覽品。（進度：WHAT，WHY，HOW）	
第11週	展覽的不同面向	老師以微型展大師---田中達也的作品，進行主題展覽解析。	
第12週	展覽的不同面向	老師以微型展大師---田中達也的作品，進行主題展覽解析。	
第13週	小小策展師---創意萌芽	透過田中達也的展覽與作品，歸納與發想創作的方向，例如從日常生活思考、從形狀開始思考、從顏色開始思考、從動作變化中思考等細節，與孩子們共同討論在生活中的發想以及他們在意、有感覺的事情。	
第14週	小小策展師---決定主題	根據上週的討論內容，篩選出可能是最受小孩關注、好奇或感興趣的主題，最終決定出一項展覽主題。	
第15週	小小策展師	運用關鍵字搜尋和主題相關的資訊，以個人或小組分配每人負責創作的展覽作品，並著手設計草稿。	
第16週	小小策展師	學生以黏土、蠟筆、水彩、布料、生活用具、小玩具、模型、燈光等媒材展現展覽作品。	
第17週	小小策展師	學生依照老師建議繼續使作品更加完善。	
第18週	「什麼都能」展	學生寫下作品介紹卡，說明作品名稱、創作者、簡短文字介紹。	
第19週	「什麼都能」展	學生寫下對於其他作品的看法、感受或其他心得，例如第一印象、溫度、鋒利程度，以及好玩的、厲害的、奇怪的地方，或是推薦詞、警告標語、注意事項。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第20週	「什麼都能」展	學生使用紙張，設計與文字內容相關的 特殊形狀並剪下，完成作品的感受卡。	
第21週	期末統整	回顧課程分享回饋。	
教學資源	自編。 從孩子身上學習到重要的東西：Dr. Monica Patterson「兒童博物館學新概念」專題 演講觀察，謝宜暉著。 【專欄 看我大展身手做展覽】給小小觀眾的美術館參觀指南 https://arttouch.com/artco-kids/content-144917.html 成為美術館員--「我家旁邊就是美術館」，陳含瑜著。 https://chiayiartmuseum.chiayi.gov.tw/FileDownload/PaintingOut/20220310172115292858.pdf		
教學方法	討論教學法：提供可討論的主題引起學生互動，讓學生共同討論。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共 同欣賞評估意見或作品。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		人文-兒童博物館(跨)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		王柏鈞	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	B3藝術涵養與美感素養				
	領綱	特情-E-B3 覺察生活美感來源的多樣性，體會生活中美善人事物的趣味與美好。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。				
學習 重點	學習表現	特情 2c- -2 對必須完成的作業或任務能盡力完成。 特情 3b- -1 認識運用科技搜尋生活資訊的方法。 特情 3c- -1 接觸生活中多樣美感來源。 特創 3a- -2 描述觀察事物的多元屬性。 特創 3d- -2 在作業或任務完成後嘗試使其更加完善的行動。 特創 4a- -5 了解符合社會道德規範之創造性活動準則。				
	學習內容	特情 A- -2 才能展現的多元領域。 特情 C- -3 生活美感來源的多樣性與可及性。 特創 C- -6 創意與生活的覺察。 特創 D- -5 創意表達的方法。				
教學目標		1-1 盡力完成和主題相關的展覽作品。 2-1 運用關鍵字搜尋和主題相關的資訊。 3-1 參觀欣賞具備多元展出形式的主題展覽。 4-1 寫下對同學作品的看法、感受或其他心得。 5-1 在完成作品後，能繼續嘗試讓作品更完善。 6-1 認真討論兒童感興趣的主題，創造符合主題的作品。				
議題融入						
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第2週		重新想像的藝術	老師介紹創作媒材，學生熟悉相關素材的特性和創作技法。			
第3週		重新想像的藝術	學生以最難忘的一道菜菜單作品，搭配菜單上的文字和插圖，來設計立體作品的設計圖。			
第4週		重新想像的藝術	引導學生進行最難忘的一道菜---立體作品創作。			
第5週		重新想像的藝術	引導學生進行最難忘的一道菜---立體作品創作。			
第6週		重新想像的藝術	學生依照老師建議繼續使作品更加完善			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第6週	重新想像的藝術	，並進行立體作品介紹卡製作。	
第7週	小小觀眾的感受	學生寫下對於其他作品的看法、感受或心得，例如第一印象、美味的瞬間、立體作品擬真程度、特殊創意，以及推薦廣告詞或是反向思考的警告標語。	
第8週	小小觀眾的感受	學生使用紙張，設計與文字內容相關的特殊形狀並剪下，完成作品的感受卡。	
第9週	展覽的不同面向	老師引導學生，透過六何法分析展覽中的不同面向，例如欣賞展覽的有哪些人？展覽有哪些空間？展覽的時間？（進度：WHO，WHERE，WHEN）	
第10週	展覽的不同面向	老師引導學生，透過六何法分析展覽中的不同面向，例如展覽的內容、展覽的目的、如何呈現展覽品。（進度：WHAT，WHY，HOW）	
第11週	展覽的不同面向	老師以微型展大師---田中達也的作品，進行主題展覽解析。	
第12週	展覽的不同面向	老師以微型展大師---田中達也的作品，進行主題展覽解析。	
第13週	小小策展師---創意萌芽	透過田中達也的展覽與作品，歸納與發想創作的方向，例如從日常生活思考、從形狀開始思考、從顏色開始思考、從動作變化中思考等細節，與孩子們共同討論在生活中的發想以及他們在意、有感覺的事情。	
第14週	小小策展師---決定主題	根據上週的討論內容，篩選出可能是最受小孩關注、好奇或感興趣的主題，最終決定出一項展覽主題。	
第15週	小小策展師	運用關鍵字搜尋和主題相關的資訊，以個人或小組分配每人負責創作的展覽作品，並著手設計草稿。	
第16週	小小策展師	學生以黏土、蠟筆、水彩、布料、生活用具、小玩具、模型、燈光等媒材展現展覽作品。	
第17週	小小策展師	學生依照老師建議繼續使作品更加完善。	
第18週	「什麼都能」展	學生寫下作品介紹卡，說明作品名稱、創作者、簡短文字介紹。	
第19週	「什麼都能」展	學生寫下對於其他作品的看法、感受或其他心得，例如第一印象、溫度、鋒利程度，以及好玩的、厲害的、奇怪的地方，或是推薦詞、警告標語、注意事項。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第20週	「什麼都能」展	學生使用紙張，設計與文字內容相關的 特殊形狀並剪下，完成作品的感受卡。	
第21週	期末統整	回顧課程分享回饋。	
教學資源	自編。 從孩子身上學習到重要的東西：Dr. Monica Patterson「兒童博物館學新概念」專題 演講觀察，謝宜暉著。 【專欄 看我大展身手做展覽】給小小觀眾的美術館參觀指南 https://arttouch.com/artco-kids/content-144917.html 成為美術館員--「我家旁邊就是美術館」，陳含瑜著。 https://chiayiartmuseum.chiayi.gov.tw/FileDownload/PaintingOut/20220310172115292858.pdf		
教學方法	討論教學法：提供可討論的主題引起學生互動，讓學生共同討論。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共 同欣賞評估意見或作品。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程	專長領域			
課程名稱		科技魔法教室-小小工程師(自)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)[A組]		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養				
	領綱	自-E-A1能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 自-E-A2能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 自-E-A3具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。自-E-B2能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
學習 重點	學習表現	自ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。 自tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法。 自tm-II-1 能經由觀察自然界現象之間的關係，理解簡單的概念模型，進而與其生活經驗連結。 自ai-II-1保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 自ai-II-3透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。				
	學習內容	自INc-II-1自使用工具或自訂參考標準可量度與比較。 自INc-II-2生活中常見的測量單位與度量。 自INc-II-3力的表示法，包括大小、方向與作用點等。 自INa-III-7運動的物體具有動能，對同一物體而言，速度越快動能越大。 自INb-III-3物質表面的結構與性質不同，其可產生的摩擦力不同;摩擦力會影響物體運動的情形。 自INb-III-4力可藉由簡單機械傳遞。				
教學目標		1. 能透過動力裝置的構造與運作推測施力與動能的傳動方式。 2. 能透過觀察與討論認識動力裝置於生活中的應用。 3. 能透過觀察與討論思考如何製作機械動力的科學作品。 4. 能透過電腦軟體學習繪製科學作品的零件。 5. 能利用雷射切割機製作科學作品的零件。 6. 能完成科學創意作品的組裝、裝飾與分享。				
議題融入		科技教育				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程介紹	說明本學期課程大綱與內容。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第2週	動力裝置DIY	討論影片中動力裝置的構造與動能的傳動方式。 探討動力裝置於生活中的應用。 探討如何製作動力裝置。	
第3週	動力裝置DIY	繪製動力裝置設計圖。 說明需要準備的材料、工具與數量。 小組討論設計圖，提出建議與修改方向，並修正設計圖。	
第4週	動力裝置DIY	依設計圖製作動力裝置的零件。	
第5週	動力裝置DIY	組合零件與功能測試。 進行修改、調整與校正。	
第6週	動力裝置DIY	完成動力裝置並進行分享。	
第7週	Maker設計師	介紹電腦繪圖軟體的功能與操作。 嘗試利用軟體繪製簡單的圖形。	
第8週	Maker設計師	利用電腦軟體將動力裝置零件數位化。	
第9週	Maker設計師	組裝與調整1: 組裝零件並檢視需要調整的構造。 調整繪圖並再製、重組。 測試裝置運作功能是否順暢。	
第10週	Maker設計師	組裝與調整2: 組裝零件並檢視需要調整的構造。 調整繪圖並再製、重組。 測試裝置運作功能是否順暢。	
第11週	Maker設計師	完成組裝、裝飾與分享。	
第12週	連動裝置	蒐集資料，研究生活中連動裝置的應用與延伸。 思考連動裝置的科學原理與動能運作的方式。 觀察生活中的連動裝置並繪製草圖。	
第13週	連動裝置	利用連動裝置的原理為發想，思考如何應用於童玩當中。 提出構想說明與設計草圖。	
第14週	童趣DIY	繪製童玩設計圖。 分享與回饋並依建議進行調整與修改。	
第15週	童趣DIY	使用電腦繪圖軟體繪製零件-1。	
第16週	童趣DIY	使用電腦繪圖軟體繪製零件-2。	
第17週	童趣DIY	修正電腦繪圖軟體繪製零件。	
第18週	童玩作品	組裝與測試1: 利用雷射切割機製作零件。 組裝零件並檢視需要調整的構造。	
第19週	童玩作品	組裝與測試2: 調整繪圖並再製、重組。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第19週	童玩作品	測試裝置運作功能是否順暢。	
第20週	童玩作品	完成童玩、裝飾與分享。	
第21週	回顧與省思	回顧本學期課程內容，分享心得與省思。	
教學資源	蘿拉·貝克(2022)。小學生的STEM科學研究室：物理篇。商周。		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次。		
教學評量	實作評量		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		科技魔法教室-小小工程師(自)	課程類別	必修	每週節數	2.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)[B組]		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養				
	領綱	自-E-A1能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 自-E-A2能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 自-E-A3具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。自-E-B2能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
學習 重點	學習表現	自ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。 自tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法。 自tm-II-1 能經由觀察自然界現象之間的關係，理解簡單的概念模型，進而與其生活經驗連結。 自ai-II-1保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 自ai-II-3透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。				
	學習內容	自INc-II-1自使用工具或自訂參考標準可量度與比較。 自INc-II-2生活中常見的測量單位與度量。 自INc-II-3力的表示法，包括大小、方向與作用點等。 自INa-III-7運動的物體具有動能，對同一物體而言，速度越快動能越大。 自INb-III-3物質表面的結構與性質不同，其可產生的摩擦力不同;摩擦力會影響物體運動的情形。 自INb-III-4力可藉由簡單機械傳遞。				
教學目標		1. 能透過動力裝置的構造與運作推測施力與動能的傳動方式。 2. 能透過觀察與討論認識動力裝置於生活中的應用。 3. 能透過觀察與討論思考如何製作機械動力的科學作品。 4. 能透過電腦軟體學習繪製科學作品的零件。 5. 能利用雷射切割機製作科學作品的零件。 6. 能完成科學創意作品的組裝、裝飾與分享。				
議題融入		科技教育				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程介紹	說明本學期課程大綱與內容。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第2週	動力裝置DIY	討論影片中動力裝置的構造與動能的傳動方式。 探討動力裝置於生活中的應用。 探討如何製作動力裝置。	
第3週	動力裝置DIY	繪製動力裝置設計圖。 說明需要準備的材料、工具與數量。 小組討論設計圖，提出建議與修改方向，並修正設計圖。	
第4週	動力裝置DIY	依設計圖製作動力裝置的零件。	
第5週	動力裝置DIY	組合零件與功能測試。 進行修改、調整與校正。	
第6週	動力裝置DIY	完成動力裝置並進行分享。	
第7週	Maker設計師	介紹電腦繪圖軟體的功能與操作。 嘗試利用軟體繪製簡單的圖形。	
第8週	Maker設計師	利用電腦軟體將動力裝置零件數位化。	
第9週	Maker設計師	組裝與調整1: 組裝零件並檢視需要調整的構造。 調整繪圖並再製、重組。 測試裝置運作功能是否順暢。	
第10週	Maker設計師	組裝與調整2: 組裝零件並檢視需要調整的構造。 調整繪圖並再製、重組。 測試裝置運作功能是否順暢。	
第11週	Maker設計師	完成組裝、裝飾與分享。	
第12週	連動裝置	蒐集資料，研究生活中連動裝置的應用與延伸。 思考連動裝置的科學原理與動能運作的方式。 觀察生活中的連動裝置並繪製草圖。	
第13週	連動裝置	利用連動裝置的原理為發想，思考如何應用於童玩當中。 提出構想說明與設計草圖。	
第14週	童趣DIY	繪製童玩設計圖。 分享與回饋並依建議進行調整與修改。	
第15週	童趣DIY	使用電腦繪圖軟體繪製零件-1。	
第16週	童趣DIY	使用電腦繪圖軟體繪製零件-2。	
第17週	童趣DIY	修正電腦繪圖軟體繪製零件。	
第18週	童玩作品	組裝與測試1: 利用雷射切割機製作零件。 組裝零件並檢視需要調整的構造。	
第19週	童玩作品	組裝與測試2: 調整繪圖並再製、重組。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第19週	童玩作品	測試裝置運作功能是否順暢。	
第20週	童玩作品	完成童玩、裝飾與分享。	
第21週	回顧與省思	回顧本學期課程內容，分享心得與省思。	
教學資源	蘿拉·貝克(2022)。小學生的STEM科學研究室：物理篇。商周。		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次。		
教學評量	實作評量		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	情意發展				
課程名稱		情意-生命故事	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題				
	領綱	特情-E-A2 具備分析壓力的能力，發展管理壓力的策略、面對害怕與衝突的方法，以強化生命韌性，強化反思及解決生活問題的能力。				
學習 重點	學習表現	特情 2a-II-1舉例說明壓力的感受。 特情 2a-II-2表達自己的壓力。 特情 2b-II-1學習探索平復情緒的方法。 特情 1d-II-1認識多樣貌典範的生命故事。 特情 1d-II-2觀察生活周遭的生命楷模。				
	學習內容	特情B-II-壓力的表達與紓解。 特情A-II-2才能展現的多元領域。				
教學目標		1. 能透過觀察與討論了解圖片所要傳達情感意念。 2. 能解析繪本故事的難題並提出問題解決方法與建議。 3. 能將自己的故事以圖像化的方式創作繪本。 4. 能透過生命故事列舉領導的意涵與領導者的特質。 5. 能透過訪談更進一步的認識領導者的生命歷程。 6. 能透過簡報製作與上台發表與同儕分享自己的想法。				
週次	單元名稱		課程內容說明			備註
第一週	課程說明		說明課程規則與默契建立。			
第二週	繪畫與人生		閱讀繪本內容，探討圖畫呈現的內容。			
第三週	我是代言人		討論圖片背後所隱藏的情感與無聲的宣言。			
第四週	我是好幫手		以第三者的角度提出問題解決方法與建議，幫助繪本中主角解決生活中遇到的困境與難題。			
第五週	換位思考		1. 將繪本中主角遇到的難題加以羅列整理。 2. 思考自己在生活中是否也曾遇過類似的問題並分享解決問題的心路歷程與方法。			
第六週	投射與創作		1. 試著將自己的故事化為圖片中的主角進行繪本創作。 2. 運用創造思考技法列舉故事大綱。			
第七週	故事敘寫		撰寫故事內容。			
第八週			故事調整與修改。			

第九週	藝術創作	以故事文字內容為基礎，製做作品藍圖。	
第十週		以故事文字內容為基礎，運用多媒體素材創作與展現自己想表達的意象。	
第十一週		討論與調整作品內容。	
第十二週	意象展示	1. 上台發表自己的作品。	
第十三週		2. 同儕給予回饋與鼓勵。	
第十四週	生命故事	討論領導者特質與角色的內涵。	
第十五週		思考生活周遭（士農工商）有哪些人扮演著領導者的角色。	
第十六週		討論領導者在領導過程中可能遭遇的狀況及可能的處遇方式。	
第十七週	特派小記者	分組討論有採訪的對象、採訪大綱、採訪紀錄的內容等。	
第十八週		訪談內容整理。	
第十九週		製作訪談簡報。	
第二十週	發表與分享	1. 上台與同儕分享訪談簡報與心得。	
第二十一週		2. 同儕給予回饋與鼓勵。	
教學資源	大黑狗。(2013)聯經出版社。		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	實作評量。 檔案評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程	情意發展			
課程名稱		情意-小城故事	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	C3多元文化與國際理解				
	領綱	特情-E-C3具備探尋與述說自我文化的能力，理解自我文化中的多樣典範，關懷自我與世界的關係。				
學習 重點	學習表現	特情 4d-II-1認識社區的特色、歷史、重要事蹟與典範人士。 特情 4d-II-2探索社區與個人的關係。 特情 4d-II-3參與社區活動，展現對家園的關懷。				
	學習內容	特情D-II-1責任與權利的內涵與關係。 特情D-II-2利己的態度與行為。				
教學目標		1. 能分析不同畫作的元素，並依不同的圖片線索，進行故事推測。 2. 能利用思考技法，從不同的角度為思考點，進行不同面向的分析與批判性思考。 3. 能分享校外教學的社區參訪經驗中對家鄉的了解及歷史的沿革。 4. 能運用思考技法分析經濟活動的改變與環境變遷的關係。 5. 能展望世界提出自己有興趣的國際環境議題。 6. 能上台與同儕分享自己的想法。				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第一週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第二週		繪本花園	觀察繪本內容，透過遊戲排列出環境的演進。			
第三週			思考環境演進的時空背景並與同儕分享自己的想法。			
第四週		繪本故事我來說	1. 提出自己的看法並創作環境演化的故事。			
第五週			2. 上台分享自己的想法與故事創作內容。			
第六週			3. 同儕反思討論與回饋。			
第七週		穿越時空	運用思考技法列舉經濟活動的改變與環境變遷的關係。			
第八週			剖析時代及生活的進步與環境變遷，兩者交互影響之關係與相關因素。			
第九週		小城故事多	分享攻佔大台北校外教學的歷史建築、博物館等史蹟相關的參訪經驗。			
第十週			1. 分享透過書籍閱讀、新聞等管道所獲知關於台北城的歷史故事。 2. 提出自己最有興趣的故事主題與原因。			

第十一週	家鄉與我	分組選定有興趣的台北小城相關故事做為歷史探查的探究主題。	
第十二週		依主題內容進行資料搜索與整理。	
第十三週		將蒐集到的資料以時間序的方式，從過去-現在-未來為索引，製作報告與簡報。	
第十四週		與同組同儕合作上台進行口頭發表與分享。	
第十五週		發表反思與回饋。	
第十六週	展望世界	探討環境變遷對於生活環境的影響。	
第十七週		拓展視野探討國際環境變遷的相關議題。	
第十八週		探討國際環境相關議題，並利用思考技法，分組進行合作學習，發展問題解決方案，為環境保護盡一份心力。	
第十九週		選定一環境主題，利用小組合作發展問題解決方案實施計畫書。	
第二十週	計畫書發表會	1. 舉辦計畫書發表會與同儕分享小組的構思。	
第二十一週		2. 同儕回饋與鼓勵。	
教學資源	家是臺北的名字：從我到我們的城之記憶。(2025)。有理文化。		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	實作評量。 檔案評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	獨立研究				
課程名稱		研究入門	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特獨-E-A3具備擬定研究計畫與實作能力，並嘗試以創新思考方式因應探究問題情境及執行研究計畫。 特獨-E-B2能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。 特獨-E-C2透過獨立研究小組學習，養成同儕溝通、團隊合作及包容不同意見的態度與能力。				
學習 重點	學習表現	特獨 2a-Ⅱ-1 了解獨立研究的基本內涵及應有的流程步驟。 特獨 2a-Ⅱ-2 認識目前常見的研究方法（例如：調查研究、實驗法等），並選用適合的研究方法進行研究。 特獨 3a-Ⅱ-2 依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考及討論等提出問題。 特獨 3b-Ⅱ-2 依據研究主題，規劃簡單的研究活動。 特獨 3c-Ⅱ-3 將教師提供或自行蒐集文獻資料閱讀後並指出與研究主題相關內容。				
	學習內容	特獨 B-Ⅱ-1 獨立研究基本概念與研究類型。 特獨 B-Ⅱ-2 研究方法：調查研究、基礎實驗等。 特獨 B-Ⅱ-5 資料蒐集與運用技能：圖書館資源、網頁及平台等。 特獨 C-Ⅱ-3 文獻資料探討方法：資料歸納分析。 特獨 C-Ⅱ-4 研究資料蒐集方式：問卷、錄音、訪談、筆記、實驗操作。 特獨 C-Ⅱ-5 研究資料整理步驟：研究資料分類、摘錄重點/摘要。				
教學目標		1. 認識獨立研究的流程步驟。 2. 和同學討論，根據研究目的提出相關的問題。 3. 讀完資料(老師提供或自行蒐集)，指出相關內容並摘要，完成文獻探討。 4. 認識調查法、實驗法、實作法，依據主題選擇合適的方法。 5. 依據研究目的，規劃研究的順序。 6. 設計問卷的問題，達到調查目的。				
與其他領域 /科目之連結		研究初探→研究入門→專題研究				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第2週		閱讀學習	能了解專題研究的寫作及製作的精神。			
第3週		閱讀學習	能透過閱讀及討論，從專題範例中，歸納出專題報告所應具備的內容。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第4週	閱讀學習	能蒐集各種主題的專題研究報告，並思考自己的主題方向。	
第5週	樂於其中的學習者	能依據自己的主題方向，提出研究的主動性動機、研究興趣與未來展望。	
第6週	樂於分享的學習者	能將自己的主題、動機、興趣與展望，與同儕做口頭分享。	
第7週	興趣搜查線	透過創意思考技法，羅列自己有興趣的學習領域。	
第8週	興趣搜查線	透過創意思考技法，列舉學習領域的主題內容。	
第9週	主題探索	根據有興趣的主題進行資料的搜索，閱讀資料並提出問題。	
第10週	主題探索	根據有興趣的研究問題查找資料，學習將問題聚焦，列出研究主題的方向。	
第11週	主題探索	根據研究主題的方向列舉文獻搜查的關鍵字。	
第12週	關鍵字連連看	能學習如何利用關鍵字搜索與研究主題相關的資料及篩選的機制。	
第13週	四通八達	關鍵字的聯想。	
第14週	關關相連	關鍵詞的整理。	
第15週	關鍵鑰匙	關鍵句的抉擇。	
第16週	研究大綱	認識專題研究的書寫架構，了解架構內容與目的。	
第17週	研究動機	依據之前的資料搜索提出研究動機。	
第18週	研究目的	思考研究的終極目標，從探知中解開未知。	
第19週	研究問題	依據研究目的提出心中的疑惑，即試想解題的方法有哪些。	
第20週	研究架構	依據研究動機、研究目的與研究問題，提出研究的架構圖。	
第21週	回顧與展望	整理這學期的學習歷程，進行反思、自我評價與未來的學習目標。	
教學資源	侯雅齡(2022)。實驗專家-從研究到發表。教育部國民及學前教育署。		
教學方法	實作學習法：指導學生在條件時間和環境下進行實作，從檢視再修正的過程中獲取或驗證知識。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	獨立研究				
課程名稱		研究入門	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	B1符號應用與溝通表達、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。 特獨-E-C2 透過獨立研究小組學習，養成同儕溝通、團隊合作及包容不同意見的態度與能力。				
學習 重點	學習表現	特獨 2b-Ⅱ-2 將蒐集的數據或資料，進行簡單紀錄與分類，依據領域知識，提出自己的看法或解釋。 特獨 2d-Ⅱ-2 完成教師安排獨立研究學習任務，並接受教師評量及回饋。 特獨 3e-Ⅱ-1 撰寫研究日誌、製作圖表等方法，整理、分析及比較已有的資訊或數據。 特獨 3g-Ⅱ-1 透過教師引導，對研究過程及結果說出優缺點。				
	學習內容	特獨B-Ⅱ-1 獨立研究基本概念與研究類型。 特獨B-Ⅱ-2 研究方法：調查研究、基礎實驗等。 特獨C-Ⅱ-4 研究資料蒐集方式：問卷、錄音、訪談、筆記、實驗操作。 特獨C-Ⅱ-5 研究資料整理步驟：研究資料分類、摘錄重點/摘要。				
教學目標		1-1 學會用線上工具、Excel製作圖表、統計數量或紀錄文字。 1-2 整理錄音檔或文字記錄，完成訪問任務。 2-1 完成實作成果，發表後聆聽老師的建議和回饋。 3-1 學會解讀圖表或統計結果，寫下結論。 4-1 寫下關於研究過程的優缺點。 5-1 認真討論，為研究成果設計創意標題。				
與其他領域 /科目之連結		研究初探→研究入門→專題研究				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第一週		築夢踏實	分組、擬定研究主題。			
第二週			確認主題、擬定觀察計劃與寫作大綱。			
第三週		資料蒐與撰寫	第一章:研究動機、研究目的、研究問題與名詞解釋。			
第四週		牛刀小試	第二章:文獻探討，依寫作大綱之內容列出主題及相關的關鍵字進行資料查詢與蒐集。			
第五週			文獻主題一:關鍵字的資料查找、整理與撰寫。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第六週	統整與應用	文獻主題三:文獻的歸納與比較。	
第七週		1. 文獻主題四:將文獻資料進行統整。 2. 提出自己省思與看法、應用與說明。	
第八週	夢想藍圖	1. 第三章:研究架構、研究流程、研究方法。 2. 依據研究內容小組討論與撰寫內容。	
第九週	夢想揚帆	1. 討論實施研究的準備計畫與工作分配。 2. 提出工作分配與研究時程計畫表。	
第十週		1. 口頭報告前三章、工作分配與時程計畫表。 2. 同儕給予回饋與建議。	
第十一週		修正前三章、工作分配與時程計畫表。	
第十二週	夢想啟航	研究準備與實踐。	
第十三週		撰寫研究報告書第四章:主題進度一。	
第十四週		撰寫研究報告書第四章:主題進度二。	
第十五週	研究歸納與統整	第五章:研究結論	
第十六週		第五章:研究建議	
第十七週		研究回顧與撰寫研究心得	
第十八週	期末發表準備	期末發表簡報製作。	
第十九週		期末發表簡報調整。	
第二十週	發表與討論	上台發表	
第二十一週	發表與討論	同儕給予心得與回饋	
教學資源	侯雅齡(2022)。實驗專家-從研究到發表。教育部國民及學前教育署。		
教學方法	實作學習法:指導學生在條件時間和環境下進行實作,從檢視再修正的過程中獲取或驗證知識。		
教學評量	檔案評量:透過教師評量,來了解是否達到學習目標。 實作設計:透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	創造力				
課程名稱		創意夢工廠	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-A2具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-A3善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 特創-E-C2具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 1d-II-1主動接受具挑戰性的任務。 特創 1d-II-2選擇高於自己目前能力的任務或作業。 特創 1e-II-1喜愛自己的作品/表現。 特創 3d-II-3引申其他事物或看法融入自己的作品中。 特創 3e-II-1說明所完成的成品之具體功能。 特創 3e-II-2在作業或任務規劃過程中考量成品的實用性。 特創 4a-II-1在他人激勵下提出創意想法。 特創 4a-II-2接受他人幫助解決問題。				
	學習內容	特創 A-II-6挑戰的重要性。 特創 A-II-7堅持的影響力。 特創 B-II-4屬性列舉法。 特創 B-II-5曼陀羅思考技法。 特創 C-II-2變通性的內涵。 特創 C-II-5創意的實用性。 特創 C-II-6創意與生活的覺察。 特創 D-II-4發明家創意產品的創意來源和元素。 特創 D-II-5創意表達的方法。				
教學目標		1. 能依據活動特色與內容思考適合的遊戲活動主題名稱。 2. 能依據活動內容與遊戲關卡設計活動主持講稿。 3. 能觀察圖片指出生活物品的功能與創意的結合巧思特色。 4. 能發揮創意設計創意作品。 5. 能上台主持活動與分享創意作品的內容。 6. 能給予自己與同儕的表現提供正向的回饋。				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第一週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第二週		超級遊戲王	1. 老師提供各式活動的創意標題，再以 635 討論法蒐集候選標題。 2. 投票選擇最適合遊戲分享會的標題。			

第三週		1. 根據遊戲設計內容，決定分享會的活動內容順序。 2. 根據活動內容思考創意開場。	
第四週		依據同學和老師的建議修正和增加細節。	
第五週		活動主持演練：串場主持人與關主活動介紹。	
第六週	創意指揮家	1. 上台進行活動主持預演 1。 2. 同儕給予回饋與建議 3. 主持內容調整。	
第七週		主持預演 2: 依據活動流程進行演練與綵排。	
第八週		修補關卡道具、複習規則、分工合作，為該週的遊戲分享會做準備。	
第九週		觀察圖片與生活小物，探討每種物品的功能與創意性。	
第十週	生活智慧王	分組蒐集並介紹與自己生活中常用的便利用品。	
第十一週	創意地圖	1. 利用思考技法加以分析與歸納用品的種類、功能及應用性。 2. 評析優、劣處與趣味性。	
第十二週		利用思考技法創造客製化的生活用品，並加以改良設計人性化的創意作品。	
第十三週		1. 分組討論創意作品主題設計內容。 2. 製作創意作品設計說明書。	
第十四週		1. 繪製設計圖。 2. 討論製作創意作品的製作流程。 3. 羅列創意作品製作材料與工具清單。	
第十五週	夢工廠	依據創意作品設計圖，使用工具與材料製作商品。	
第十六週		創意作品調整與修改。	
第十七週		創意作品潤飾與完成。	
第十八週			
第十九週	創意發明家	1. 上台發表創意作品說明書。 2. 展示作品與功能解說。 3. 同儕給予回饋與鼓勵。	
第二十週			
第二十一週	期末統整	回顧課程分享回饋。	
教學資源	發明王多利茲的好點子事務所(2022)。基峰。		
教學方法	實作學習法：指導學生在條件時間和環境下進行實作，從檢視再修正的過程中獲取或驗證知識。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	創造力				
課程名稱		創意夢工廠	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	B2科技資訊與媒體素養				
	領綱	特創-E-B2具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-C2具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 2a-II-2列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。 特創 2a-II-3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2b-II-4辨識各類媒體資訊中所展現的創意內容。 特創 4a-II-1在他人激勵下提出創意想法。 特創 4a-II-2接受他人幫助解決問題。 特創 4a-II-3在他人支持下完成任務。				
	學習內容	特創 A-II-3延續各種故事或情境的構想。 特創 A-II-4展現點子的策略。 特創 B-II-1心智圖技巧。 特創 C-II-3獨創性的內涵。				
教學目標		1. 能提出送舊主持活動內容的評析與建議。 2. 能運用思考技法發揮創意思考如何將主持活動內容與科技創新與應用的概念作結合。 3. 能發揮創意將主持內容與多媒體動畫做串連與融合。 4. 能操作科技多媒體軟體創作與主持活動相關的動畫內容。 5. 能勇於展現自我上台主持送舊活動。 6. 能依送舊活動主持內容提出回饋與建議。				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第一週		課程說明	說明課程規則與默契建立。			
第二週		舊酒裝新瓶	回顧送舊活動串場主持影片。 討論學長姐主持內容與活動之間的關係。			
第三週			運用創造思考技法評析活動主持的內容並給予正向的回饋。			
第四週			運用創思技法思考如何將活動流程與創意加以結合，是否有其他串場呈現的展演方式。			
第五週		發現構想	思考如何將科技創新、藝術美感及送舊活動主持流程加以結合，使未來四年級的送舊主持活動能夠有別於過去、令人耳目一新。			

第六週		列舉如何將科技多媒體的元素融入主持活動流程的方法。 試擬活動流程主持內容。	
第七週	發現解答	軟體的認識與練習:學習軟體的介面指令操作與應用。	
第八週		認識動畫的原理。 思考如何運用創意巧思將動畫融入主持活動中。	
第九週		工作任務分組:選出活動總召，討論需要的任務工作內容。 依興趣進行分組活動與工作分配。	
第十週		發揮創意敘寫活動主持文字稿。 思考如何將主持稿內容與動畫故事內容作結合。	
第十一週		運用創造思考技法進行動畫故事內容創作。	
第十二週		繪製簡圖做為動畫故事內容的腳本。	
第十三週		運用多媒體科技軟體製作動畫故事。	
第十四週	尋求接納	故事畫面的呈現與修改:與老師討論故事內容與主持活動是否契合及需要修改之處。	
第十五週		動畫故事內容調整與修改。	
第十六週		主持活動講稿內容調整與修改。	
第十七週	行動計畫	上台發表:結合修改完的主持講稿與多媒體動畫進行主持發表與演練。	
第十八週		送舊活動綵排與預演。	
第十九週	期末統整	送舊活動回顧與討論。	
第二十週		提出調整建議給未來學弟妹做為參考。	
第二十一週		課程回顧與展望	
教學資源	創造思考教學的理論與實際，陳龍安著。		
教學方法	討論教學法：提供可討論的主題引起學生互動，讓學生共同討論。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目						
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		資優尋寶偵察兵(社)	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A3規劃執行與創新應變、C2人際關係與團隊合作、B3藝術涵養與美感素養、C3多元文化與國際理解				
	領綱	社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。				
學習 重點	學習表現	社3a- -1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 社3b- -1 透過適當的管道蒐集與社會踏查相關的資料，並與團隊共同判讀其正確性。(調) 社3c- -2 透過團體同儕合作進行體驗、探究與實作。 社3d- -2 依照參訪地點評估與選擇可能的交通手段，安排合適的參訪計畫。(調)				
	學習內容	社Aa- -2 不同群體（可包括年齡、性別、族群、階層、職業、區域或身心特質等）應受到理解、尊重與保護，並避免偏見。 社Ab- -1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 社Ba- -1 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 社Bb- -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。				
教學目標		1-1透過各種團隊任務，負責不同工作，了解合作的重要性。 2-1在與學長姊的座談會中發現領導者的特質、口條與台風。 2-2參與專家講座，學習探索未來方向。 3-1攻佔大台北走查前搜集資料，提出感興趣的問題或路線建議。 3-2討論完成路線、午餐、訪談等走查前準備。 3-3明確完成被分配的資料蒐集工作。				
議題融入		品德教育、資訊教育、生涯規劃、戶外教育()				
週次	單元名稱		課程內容說明			備註
第1週	課程說明		本學期課程說明、建立默契。			
第2週	畢業學長姐回娘家		畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，分享以前參加社會踏查的經驗談。			
第3週	畢業學長姐回娘家		畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，分享以前參加社會踏查的經驗談。			
第4週	家族相見歡		進行團隊分組，將全班分成四個家族。			
第5週	家族相見歡		透過家族間同儕的互動，培養深刻的友			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第5週	家族相見歡	誼。	
第6週	四大家族	透過四大家族間的遊戲競賽，使學生能夠瞭解團隊合作、溝通互助的重要性，並能保有享受遊戲過程的態度。	
第7週	四大家族	藉由家族成員間的合作，認識新的家族成員。	
第8週	攻佔大台北社會踏查活動說明	說明攻佔大台北活動的概要，並回顧目前各家族的活動軌跡。	
第9週	攻佔大台北社會踏查活動說明	說明攻佔大台北活動的概要，並回顧目前各家族的活動軌跡。	
第10週	攻佔大台北社會踏查活動說明	公布這次踏查活動的注意事項與計分規則。	
第11週	台北探險隊	討論攻佔大台北團隊中，四年級成員在團隊中的定位。	
第12週	台北探險隊	進行校外教學活動，提供校外探索的機會，同時增進家族同儕感情。	
第13週	攻佔大台北佈關選點	公布本次攻佔大台北佈關範圍與專屬任務，各家族討論佈關策略。	
第14週	攻佔大台北佈關選點	各家族運用google地圖，尋找攻防站點、排列站點順序。	
第15週	踏查資料蒐集	運用網路資源，蒐集目的地周邊的特色景點，並與團隊分享自己蒐集到的資料。	
第16週	踏查資料蒐集	整合大家提供的資料，共同閱讀並提出自己感興趣的問題。	
第17週	攻佔大台北團隊工作分配	製作本次家族闖關筆記本。	
第18週	攻佔大台北團隊工作分配	討論並決定踏查時的工作分配。	
第19週	攻佔大台北佈關規劃	確認外出踏查時需蒐集的第一手資料 確認需要接訪的訪問題目，以及需要留下影像紀錄的清單。	
第20週	攻佔大台北佈關規劃	整理各家族確認佈關路線與用餐花費。	
第21週	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	合作學習法。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目						
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		資優尋寶偵察兵(社)	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	A3規劃執行與創新應變、C2人際關係與團隊合作、B3藝術涵養與美感素養、C3多元文化與國際理解				
	領綱	社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。				
學習 重點	學習表現	社2b- -1 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。 社2c- -2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 社3a- -1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題，並透過參訪尋找解答。(調) 社3b- -3 蒐集並整理第一手資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。(調) 社3d- -3 將踏查過程中遇到的問題解決過程與結果，進行報告分享或實作展演。(調)				
	學習內容	社Ab- -1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 社Af- -1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。 社Ba- -1 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 社Bb- -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。				
教學目標		1-1準備關卡問題時，能融入當地社區的文化、歷史等相關資料。 1-2完成攻佔大台北的任務外，還能隨機應變協助組員。 2-1聆聽組員的想法，且表達自己的看法。 3-1在各種團隊任務中，發現領導學長姐好的領導特質。 4-1完成各種團隊任務後，達到任務目標且能稱讚組員的表現。 5-1任務中如果遭遇突發事件，能嘗試不同方式解決問題。				
週次	單元名稱		課程內容說明			備註
第1週	家族暖身團康		家族團康，帶動家族向心力，為下學期的活動暖身。			
第2週	攻佔大台北行前準備（二）		各家族確認工作分配，討論訪問問題。			
第3週	攻佔大台北行前準備（二）		決定探索站點與規劃路線。			
第4週	攻佔大台北行前準備（三）		觀摩關卡問題類型。			
第5週	攻佔大台北行前準備（三）		討論第一手資料的蒐集方向。			
第6週	攻佔大台北行前準備（三）		行前複習與出發。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第7週	攻佔大台北關卡設計（一）	製作站點怪獸卡：怪獸名稱、外觀、分數、簡介。	
第8週	攻佔大台北關卡設計（一）	設計闖關問題，依照難度配分。	
第9週	攻佔大台北關卡設計（一）	製作闖關表單。	
第10週	攻佔大台北關卡設計（二）	製作闖關地圖。	
第11週	攻佔大台北關卡設計（二）	完成並檢查關卡怪獸卡、闖關表單、闖關地圖。	
第12週	攻佔大台北關卡設計（二）	怪獸卡、闖關問題校對與送印。	
第13週	攻佔大台北活動回顧	回顧攻佔大台北活動過程，進行反思，讚美家族成員優異的表現。	
第14週	團隊領導者典範	回顧家族中作為領導者的學長姐們，在各項團隊活動中的領導方式、特質，從中發掘領導者的良好特質。	
第15週	團隊領導者典範	撰寫感謝小卡，感謝學長姐作為領導的典範時對他們的指導。	
第16週	歡送團隊領導者活動籌備	與家族成員進行歡送活動流程討論。	
第17週	歡送團隊領導者活動籌備	與其他家族成員一起準備歡送活動所需之節目。	
第18週	歡送團隊領導者活動籌備	團隊領導者歡送活動彩排。	
第19週	團隊領導者交接典禮	佈置歡送會場，參與活動並聆聽學長姊對未來團隊活動的領導、參與建議。	
第20週	團隊領導者交接典禮	活動結束後由新任團隊領導者帶領家族成員訂定新學期活動目標。	
第21週	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	合作學習法。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量	
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☐ 專長領域 ☒ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：				
課程名稱		專題研究	課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數	2
教學者		林曉翎	教學對象	五年級		
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 B1 符號應用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養				
	領綱	特獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。 特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。				
學習 重點	學習表現	特獨 1a-III-1 從日常生活經驗、自然環境觀察或領域學習課程等向度發現並提出自己感興趣的內容。 特獨 1c-III-2 面對研究過程中之挑戰，能保持高昂的研究動機及毅力，持續進行獨立研究，完成與教師對研究的約定。 特獨 3c-III-1 運用圖書館、網路等，依據研究主題使用進階的搜尋方式，搜尋相關資料。 特獨 3e-III-1 撰寫研究日誌、製作圖表、使用統計等方法，整理、分析及比較已有的資訊或數據。				
	學習內容	特獨 A-III-1 研究主題興趣的探索。 特獨 C-III-1 研究主題的選擇：訂定問題。 特獨 C-III-5 研究資料分析方法：基本統計分析介紹與應用、圖表製作技巧（解讀、繪製、分析）。 特獨 C-III-7 研究成果展現形式：小論文、文學/文藝創作、辯論、模型、簡報、實物、新媒體形式等。				
教學目標		1-1 能從經驗、觀察、領域課程發現並提出自己感興趣的研究主題。 1-2 能從研究主題提出可探討的問題或實作的項目。 2-1 能運用多元管道蒐集資料。 2-2 能透過實作或觀察，取得相關資料或發現問題。 2-3 能讀懂取得的資料，得出解釋、結論或取得因果關係。 3-1 整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。 3-2 能享受研究過程，保持毅力直到完成研究。 4-1 簡報能清楚表達動機、過程和結果，並具備美感。 4-2 聽成員進行研究報告後，能提出相關的問題或建議。				
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 資訊教育 ☒ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☒ 生涯規劃 ☒ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他_____				
與其他領域 /科目之連結		三年級研究初探→四年級研究入門→五年級專題研究→六年級獨立研究				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		蒐集資料	以暑假發想的內容與主題，與老師討論可延伸探討的問題。			
2		蒐集資料	搜集感興趣的研究主題之相關資料。			

3	緒論	提出三個研究主題與方向與教師討論。 決定研究主題。	
4	緒論	訂研究或創作的目標與方法。	
5	緒論	完成第一章緒論。	
6	文獻探討（一）	學習利用網路、書籍蒐集資料。 使用正確的搜尋關鍵字並記錄。	
7	文獻探討（一）	透過多元管道蒐集相關文獻資料並 做初步的分析與統整。	
8	文獻探討（一）	分辨文獻資料的可用性與真實性， 挑選研究所需要的資料進一步歸納 與分析。	
9	文獻探討（一）	分辨文獻資料的可用性與真實性， 挑選研究所需要的資料進一步歸納 與分析。	
10	文獻探討（二）	將歸納後的資料與自己的想法，整 理到文獻內容中。	
11	文獻探討（二）	將歸納後的資料與自己的想法，整 理到文獻內容中。	
12	文獻探討（二）	學習使用表格、圖表整理資訊。	
13	文獻探討（二）	完成第二章文獻探討。	
14	研究方法與設計（一）	依據研究主題，選擇適合的研究方 法、對象。	
15	研究方法與設計（一）	訂定專題研究的實施內容，完成研 究架構。	
16	研究方法與設計（一）	排定研究進度，規劃執行時間表。	
17	研究方法與設計（二）	決定研究過程的記錄方式、設計記 錄表格。	
18	研究方法與設計（二）	完成第三章研究方法與設計。	
19	期末統整	將前三章內容進行彙整，提出初步 的獨立研究計畫。	
20	期末統整	與指導老師討論寒假與下學期進 度。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	專題本位學習。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量	
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☐ 專長領域 ☒ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：				
課程名稱		專題研究	課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數	2
教學者		林曉翎	教學對象	五年級		
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 B1 符號應用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養				
	領綱	特獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。 特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。				
學習 重點	學習表現	特獨 1a-III-1 從日常生活經驗、自然環境觀察或領域學習課程等向度發現並提出自己感興趣的內容。 特獨 1c-III-2 面對研究過程中之挑戰，能保持高昂的研究動機及毅力，持續進行獨立研究，完成與教師對研究的約定。 特獨 3c-III-1 運用圖書館、網路等，依據研究主題使用進階的搜尋方式，搜尋相關資料。 特獨 3e-III-1 撰寫研究日誌、製作圖表、使用統計等方法，整理、分析及比較已有的資訊或數據。				
	學習內容	特獨 A-III-1 研究主題興趣的探索。 特獨 C-III-1 研究主題的選擇：訂定問題。 特獨 C-III-5 研究資料分析方法：基本統計分析介紹與應用、圖表製作技巧（解讀、繪製、分析）。 特獨 C-III-7 研究成果展現形式：小論文、文學/文藝創作、辯論、模型、簡報、實物、新媒體形式等。				
教學目標		1-1 能從經驗、觀察、領域課程發現並提出自己感興趣的研究主題。 1-2 能從研究主題提出可探討的問題或實作的項目。 2-1 能運用多元管道蒐集資料。 2-2 能透過實作或觀察，取得相關資料或發現問題。 2-3 能讀懂取得的資料，得出解釋、結論或取得因果關係。 3-1 整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。 3-2 能享受研究過程，保持毅力直到完成研究。 4-1 簡報能清楚表達動機、過程和結果，並具備美感。 4-2 聽成員進行研究報告後，能提出相關的問題或建議。				
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 資訊教育 ☒ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☒ 生涯規劃 ☒ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他_____				
與其他領域 /科目之連結		三年級研究初探→四年級研究入門→五年級專題研究→六年級獨立研究				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		執行計畫（一）	開始進行研究或創作計畫。			
2		執行計畫（一）	嘗試解決所遇到的問題，或思考研究創作的目標是否有其他替代方案。			

3	執行計畫（二）	在實作或觀察時取得相關資料或發現問題，從資料中得出解釋、結論或取得因果關係。	
4	執行計畫（二）	在實作或觀察時取得相關資料或發現問題，從資料中得出解釋、結論或取得因果關係。	
5	執行計畫（三）	能掌握研究流程與進度，並依進度表進行專題研究。	
6	執行計畫（三）	能掌握研究流程與進度，並依進度表進行專題研究。	
7	執行計畫（四）	整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。	
8	執行計畫（四）	整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。	
9	執行計畫（四）	整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。	
10	執行計畫（五）	完成報告的第四章研究成果。	
11	執行計畫（五）	完成報告的第四章研究成果。	
12	結論與建議	依照研究歷程統整研究結果，撰寫結論與建議。	
13	結論與建議	依照研究歷程統整研究結果，撰寫結論與建議。	
14	完成研究報告	報告進行最終校稿與排版。	
15	完成研究報告	完成專題研究的書面報告。	
16	研究發表會	檢視書面報告，確認口述發表的架構。	
17	研究發表會	依架構製作發表簡報，簡報須能兼顧清楚傳達研究歷程與美感呈現。	
18	研究發表會	依架構製作發表簡報，簡報須能兼顧清楚傳達研究歷程與美感呈現。	
19	發表會回饋	流暢發表研究歷程，並回覆成員的提問。	
20	發表會回饋	針對成員的研究發表，能提出相關問題或建議。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編。		
教學方法	專題本位學習。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 口頭發表：透過同儕互評，了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
課程名稱		黑光創客(跨)		課程類別	☒ 必修 ☐ 選修
教學者		林暉翎		教學對象	每週節數 1 五年級
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號應用與溝通表達 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作			
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。			
學習 重點	學習表現	特創 2a-III-5 善用各種創意技法產生不同的構想。 特創 3a-III-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創 3b-III-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 特創 3c-III-2 能加入美感元素進行產品評鑑。 特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。 視 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 視 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。			
	學習內容	特創 B-III-3 奔馳法。 特創 C-III-3 框架、藩籬的跨越。 特創 C-III-4 典範產品的觀摩。 特創 C-III-7 產品美感賞析。 特創 C-III-8 創意產品評鑑。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。			
教學目標		1.能認識黑光劇的戲劇元素。 2.能分析黑光劇的素材與戲劇效果間的關係。 3.能運用奔馳法討論黑光道具製作的創意應用。 4.能說明黑光漆的特性與舞台效果的應用。 5.能運用創造力設計舞台佈景並以文字加以說明。 6.能評鑑作品的設計與提出調整方案說明。 7.能與同儕合作並運用創意思考創作作品。			
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☒ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他			
與其他領域 /科目之連結					

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	黑光探趣	黑光劇的觀賞與認識。	
2	黑光探趣	依劇情發展討論黑光道具與戲劇效果間的關係。	
3	黑光探趣	探討劇中道具的製作方式與製作材料。	
4	黑光探趣	觀賞小學生創作的黑光劇，探討劇中的道具創意與製作媒材。	
5	黑光探趣	探究戲劇劇情、舞台效果等與黑光道具素材、用具等之間的關係;運用奔馳法討論黑光道具製作的創意應用。	
6	黑光媒材與探究	認識黑光漆，依舞台效果設定適當的顏色調配。	
7	黑光媒材與探究	瞭解半透明黑光漆、不透明黑光漆的特性及運用。	
8	黑光媒材與探究	探究混色對於舞台色彩表現的影響。	
9	黑光媒材與探究	探究顏料繪製與黑光漆繪於不同材質(如紙、不織布、木頭、塑膠、紙箱等)上的呈現效果。	
10	黑光媒材與探究	探究不同繪製器具的運用對繪製效果的影響。	
11	創意佈景	探討戲劇的故事背景與舞台佈景設計。	
12	創意佈景	運用創造力與想像力繪製舞台佈景設計概念圖。	
13	創意佈景	運用創意構思與台佈景設計圖的黑光佈景製作與設計，如佈景製作的素材與色彩配置等。	
14	創意佈景	運用設計圖表將創造思考化為行動，詳繪舞台佈景設計初始圖，媒材的尺寸與數量，佈景架構圖等;列出需要的材料與素材。	
15	創意佈景	評鑑討論與修正設計圖表;討論佈景製作的工作內容與任務分配;討論與列出工作進度表;準備材料與素材。	
16	黑光創作	佈景創作 1:依據分工製作黑光佈景草圖。	
17	黑光創作	佈景創作 2: 討論與微調佈景草圖。	
18	黑光創作	佈景創作 3:製作佈景架構與繪製佈景。	
19	黑光創作	佈景創作 4: 討論與微調佈景架構。	
20	黑光創作	佈景創作 5:完成佈景創作，討論需要調整或修飾之處。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	董鳳麗(2020)。黑光劇在台灣。杯子劇團 https://archive.ncafro.org.tw/result?id=75dbcd813b594b368183c4a1504f4d6e		
教學方法	發表教學法：鼓勵學生將自己的思想、態度、情感、意志等，利用語言、文		

	字、動作、圖形、工藝、音樂、戲劇、成品等方式，充分表達出來。
教學評量	實作評量

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
課程名稱		黑光創客(跨)		課程類別	☒ 必修 ☐ 選修
教學者		林暉翎		教學對象	每週節數 1
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號應用與溝通表達 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作			
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。			
學習 重點	學習表現	特創 2a-III-5 善用各種創意技法產生不同的構想。 特創 3a-III-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創 3b-III-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 特創 3c-III-2 能加入美感元素進行產品評鑑。 特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。 視 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 視 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。			
	學習內容	特創 B-III-3 奔馳法。 特創 C-III-3 框架、藩籬的跨越。 特創 C-III-4 典範產品的觀摩。 特創 C-III-7 產品美感賞析。 特創 C-III-8 創意產品評鑑。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。			
教學目標		1.能透過影片分析說明角色服飾與配件製作材料與舞台效果之間的關係。 2.能考量舞台效果，嘗試運用不同的素材製作道具。 3.能依據劇本及運用創造力設計角色造型與配件並以文字加以說明。 4.能評鑑作品的設計與提出調整方案說明。 5.能向同儕介紹自己的道具作品與設計理念。 6.能依據設計圖完成角色道具與角色配件的製作。			
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☒ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他			
與其他領域 /科目之連結					
週次		單元名稱		課程內容說明	
				備註	

1	黑光人物登板	透過影片探討戲劇中人物服飾與配件特色的設計與製作。	
2	黑光人物登板	分析劇中人物角色服飾與配件製作的材料與舞台效果之間的關係。	
3	黑光服裝設計	認識服飾布件的種類與材質、透過操作了解不同的材質對上色效果的影響。	
4	黑光角色設計	依照送舊活動主題與劇本編寫的角色內容，構思個人角色的服裝和配件。	
5	黑光角色設計	依照舞台效果繪製角色道具草圖(服飾、頭飾、手持配件)、提出道具製作的工作計畫內容。	
6	黑光角色設計	發表討論設計圖與工作計畫，同儕提供修正建議與調整方向。	
7	黑光角色製作	依據黑光劇及黑光漆的特性，設計個人角色並思考其他不同設計的可能性。	
8	黑光角色製作	依照設計構想，收集合適的材料(如紙箱、保麗龍球、棍棒、珍珠板、棉布等)，並比較各種材料的適切性，選出適合的媒材進行製作依照設計構想；構思合適的上色方式及上色工具；使用合適的黏著劑(如保麗龍膠、白膠、熱熔膠、魔鬼氈等)及裁切工具(如剪刀、美工刀、裁切機、雷射切割機等)進行道具製作。	
9	黑光角色製作	設計個人黑光劇角色道具(頭飾、手持配件)。	
10	黑光角色製作	根據黑光劇情設計角色道具並分享設計；同儕互相提出評論、提出修正建議。	
11	角色的誕生 1	角色製作 1：搜集製作工具與素材，繪製角色模板。	
12	角色的誕生 1	角色製作 2：討論配色與素材的混合搭配，製作初步的角色道具原型；觀察舞台效果並提出調整意見。	
13	角色的誕生 1	角色服飾 1：依據調整後的角色開始初步製作角色服飾。	
14	角色的誕生 1	角色服飾 2：調整與修改角色服飾。	
15	角色的誕生 1	角色服飾 3：製作與完成調整後的角色服飾。	
16	角色的誕生 2	設計角色配件與材料收集。	
17	角色的誕生 2	角色配件製作 1：製作角色配件；提出建議與修正方向。	
18	角色的誕生 2	角色配件製作 2：完成角色配件製作。	
19	反思與回顧	與同儕討論角色、角色配件與佈景的演出效果，提出回饋與建議。	
20	反思與回顧	回顧與展望：回顧本學期的黑光道	

		具學習歷程，對未來學弟妹製作黑光到具提出經驗談與建議。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	董鳳麗(2020)。黑光劇在台灣。杯子劇團 https://archive.ncafroc.org.tw/result?id=75dbcd813b594b368183c4a1504f4d6e		
教學方法	發表教學法：鼓勵學生將自己的思想、態度、情感、意志等，利用語言、文字、動作、圖形、工藝、音樂、戲劇、成品等方式，充分表達出來。		
教學評量	實作評量		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程		■特殊需求（ ☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ■情意發展 ■領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：		
課程名稱		黑光舞台說書人	課程類別	■必修 ☐ 選修	每週節數	2
教學者		李婕瑜	教學對象	五年級（上）		
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變、B1 符號應用與溝通表達				
	領綱	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 特情-E-B1 覺察自己溝通方式，學習合宜的互動溝通技能，培養同理心，並運用於生活中。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。				
學習 重點	學習表現	國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 國 1d-II-1 能認識多樣貌典範的生命故事。 特情 1d-III-1 能述說自己觀察到的感人生命故事。 特情 3a-III-1 探索表達意見與感受的合宜方式。 特情 3a-III-3 運用同理心與合宜的溝通技巧於日常生活中。 特情 3c-III-1 表現對美的感受力、想像力、創造力。 特情 3c-III-3 探索如何以創意方式面對與解決問題。 特領 1a-III-1 釐清成員彼此的責任。 特領 1a-III-2 掌握在不同任務中自己應承擔的責任。 特領 2a-III-1 主動關心成員，與之互動。 特領 2b-III-4 在團隊合作中發揮潛能，並能兼顧他人。				
	學習內容	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 Cb-II-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗等文化內涵。 國 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 特情 C-II-2 團隊合作的意義、重要性。 特情 C-II-3 生活美感來源的多樣性與可及性。 特情 D-III-1 人我關係，利己與利他的關係。 特領 A-II-2 團體目標的特性與要素。 特領 B-II-3 團隊成員的特質差異。 1.能依照主題進行角色創作與設定。 2.能認識故事架構，透過寫作創作符合主題的黑光劇本。 3.能將黑光劇本設計成對話為主的舞台劇本。 4.能排練並演出一齣完整的黑光劇。				
教學目標		1-1 能思考個人特質創作出具有獨創性的角色。 1-2 能將角色設定細緻化，揣摩角色細微有趣的地方。 2-1 能撰寫出具有故事核心與脈絡的劇本。 3-1 能將故事大綱改編成以對話為主的舞台劇本。 4-1 能搭配台詞、走位、道具、配樂、音效等元素，排練黑光劇。 4-2 能透過戲劇表演的練習，感受藝術之美，並完成黑光劇的演出。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		戲劇初探	簡介音樂劇、歌舞劇、默劇、歌劇、舞台話劇、黑光劇等戲劇類型。			

2	戲劇初探	引導學生思考並整理完成一齣舞台劇需要具備的元素，包括聲音、肢體表演、走位、服裝道具、場景道具、燈光、音效等。	
3	故事編修	用學生四年級時創作的故事文本，進行故事編修，包括故事情節的流暢性、故事脈絡的合理性，主要角色的明確性。	
4	故事編修	透過小組與全體的討論，完成故事編修，確定故事的完整性。	
5	舞台場景設定	在故事中設定必要的場景道具，共同討論大型道具的尺寸、樣式、與呈現細節。	
6	角色設定	決定每個人在故事中扮演的角色，包括目前角色以及幕後的工作人員。	
7	角色設定	進行角色的內外設定，包括姓名、綽號、年齡、特殊能力、服裝、道具、口頭禪、外在個性、內在性格、夢想、遺憾、終極目標與角色關係等。	
8	角色設定	透過角色記者會的形式，發表角色設定並接受他人提問，將角色設定生動化並做得更完善。	
9	故事架構與故事核心	介紹故事架構以及故事核心，包括故事七要素以及故事核心所傳達的意義。	
10	故事架構與故事核心	介紹舞台劇本的形式，帶領學生將原創故事依照故事架構做修改微調，並經由共同討論，設定本篇故事所要傳達的核心價值。	
11	舞台劇本編寫	分組進行舞台劇本編寫，將原創故事改編成舞台劇本形式。	
12	舞台劇本編寫	分組進行舞台劇本編寫，將原創故事改編成舞台劇本形式。	
13	舞台劇本編寫	分組進行舞台劇本編寫，將原創故事改編成舞台劇本形式。	
14	舞台劇本編寫	分組進行舞台劇本編寫，將原創故事改編成舞台劇本形式。	
15	舞台劇本編寫	運用讀本技巧訓練，以讀本方式確認劇本的流暢性、故事核心明確性、角色戲份的比例以及行動合理性。	
16	舞台劇本編寫	運用讀本技巧訓練，以讀本方式確認劇本的流暢性、故事核心明確性、角色戲份的比例以及行動合理性。	
17	情緒與表演動作設定	引導學生在舞台劇本對話的互動中，加入情緒線段的設定。例如生氣、害怕、興奮、難過，並透過實作練習聲音的呈現。	

18	情緒與表演動作設定	引導學生在舞台劇本對話的互動中，加入情緒線段的設定。例如生氣、害怕、興奮、難過，並透過實作練習聲音的呈現。	
19	情緒與表演動作設定	透過表演開發的體驗，引導學生發想角色各式各樣的習慣動作與特殊能力動作，例如走路、歡呼、生氣。	
20	情緒與表演動作設定	引導學生設計出自己所扮演角色的習慣動作與特殊能力動作。	
21	期末整理	期末檔案與作品整理	
教學資源	李國修編導演教室。(平安文化，2014)。 東默農的編劇教室。		
教學方法	討論教學法：提供可討論的主題引起學生互動，讓學生共同討論。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。		
教學評量	實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	■特殊需求（ ☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ■情意發展 ■領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：				
課程名稱		黑光舞台說書人	課程類別	■必修 ☐ 選修	每週節數	2
教學者		李婕瑜	教學對象	五年級（下）		
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變、B3 藝術涵養與美感素養				
	領綱	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 特情-E-B1 覺察自己溝通方式，學習合宜的互動溝通技能，培養同理心，並運用於生活中。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。				
學習 重點	學習表現	國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 國 1d-II-1 能認識多樣貌典範的生命故事。 特情 1d-III-1 能述說自己觀察到的感人生命故事。 特情 3a-III-1 探索表達意見與感受的合宜方式。 特情 3a-III-3 運用同理心與合宜的溝通技巧於日常生活中。 特情 3c-III-1 表現對美的感受力、想像力、創造力。 特情 3c-III-3 探索如何以創意方式面對與解決問題。 特領 1a-III-1 釐清成員彼此的責任。 特領 1a-III-2 掌握在不同任務中自己應承擔的責任。 特領 2a-III-1 主動關心成員，與之互動。 特領 2b-III-4 在團隊合作中發揮潛能，並能兼顧他人。				
	學習內容	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 Cb-II-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗等文化內涵。 國 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 特情 C-II-2 團隊合作的意義、重要性。 特情 C-II-3 生活美感來源的多樣性與可及性。 特情 D-III-1 人我關係，利己與利他的關係。 特領 A-II-2 團體目標的特性與要素。 特領 B-II-3 團隊成員的特質差異。				
教學目標		1-1 能思考個人特質創作出具有獨創性的角色。 1-2 能將角色設定細緻化，揣摩角色細微有趣的地方。 2-1 能撰寫出具有故事核心與脈絡的舞台劇本。 3-1 能將黑光劇本改編成以對話為主的舞台劇本。 4-1 能搭配台詞、走位、道具、配樂、音效等元素，排練黑光劇。 4-2 能透過戲劇表演的練習，感受藝術之美，並完成黑光劇的演出。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		肢體開發表演趣	定格瞬間，能夠觀察前一位同學的定格動作，給予一個可以完成表演互動的定格動作。			
2		肢體開發表演趣	外星人與翻譯，兩人一組，輪流扮演外星人和翻譯，外星人需要即興表演出外			

		星語，而翻譯則是要把外星語翻譯成一段合理的演說。	
3	肢體開發表演趣	站坐蹲躺，四個人一組完成一個表演空間設定中的任務，過程中需要流暢地觀察夥伴姿勢，並用合理的方式改變自己的姿勢，四個人必須維持站坐蹲趴同時存在的平衡狀態。	
4	肢體開發表演趣	個人角色的表演動作設計，包括角色特質動作、特殊能力動作、使用道具的動作。	
5	黑光原創舞台劇排練	開場與第一幕排戲。加強手持麥克風的訓練與掌握。	
6	黑光原創舞台劇排練	第二幕排戲。加強聲音與肢體表演的掌握。	
7	黑光原創舞台劇排練	第三幕排戲。加強聲音與肢體表演的掌握。	
8	黑光原創舞台劇排練	第四幕排戲。加強聲音與肢體表演的掌握。	
9	黑光原創舞台劇排練	第五幕排戲。加強舞台走位的掌握。	
10	黑光原創舞台劇排練	第六幕排戲。加強舞台走位的掌握。	
11	黑光原創舞台劇排練	第七幕排戲。加強舞台走位的掌握。	
12	黑光原創舞台劇排練	第八幕排戲。加強舞台走位的掌握。	
13	背景畫面與音效的搭配	第一二幕排戲，加入黑光戲服、背景畫面與聲音音效。	
14	背景畫面與音效的搭配	第三四幕排戲，加入黑光戲服、背景畫面與聲音音效。	
15	背景畫面與音效的搭配	第五六幕排戲，加入黑光戲服、背景畫面與聲音音效。	
16	背景畫面與音效的搭配	第七八幕排戲，加入黑光戲服、背景畫面與聲音音效。	
17	總彩排與正式演出	總彩排。穿著所有黑光戲服與個人道具，搭配背景畫面、音效進行完整的舞台劇彩排。	
18	總彩排與正式演出	總彩排。穿著所有黑光戲服與個人道具，搭配背景畫面、音效進行完整的舞台劇彩排。	
19	總彩排與正式演出	在畢業送舊成果發表晚會中，正式演出五年級自編原創的黑光劇。	
20	演出回饋	進行成果表演的回饋分享，依照當天演出的對話台詞、走位、表演動作、麥克風使用、音效與背景的搭配等項目進行回饋分享。	
21	期末整理	期末檔案與作品整理	
教學資源		李國修編導演教室。(平安文化，2014)。 東默農的編劇教室。	

教學方法	討論教學法：提供可討論的主題引起學生互動，讓學生共同討論。 創造思考教學法：提供支持性的環境鼓勵全體參與，提供創造思考的機會與時間，共同欣賞評估意見或作品。
教學評量	實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文（ ☐ 國語文 ☐ 英語） ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量		
	校訂課程	☒ 特殊需求（ ☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力）					
		☐ 其他：					
課程名稱		資優尋寶小隊長(社)		課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數	1
教學者		林暉翎		教學對象	五年級		
核心 素養	總綱	B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解					
	領綱	社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。					
學習 重點	學習表現	社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 社 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。					
	學習內容	社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。 社 Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。 社 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。					
教學目標		1-1 實際走訪，觀察紀錄在地居民和店家的生活方式。 2-1 設計訪問題目，加深對在地建築、生態等等文化的瞭解。 3-1 專心聽同學的蒐集結果，表達自己的看法。 4-1 依據自己的專長和興趣，表達自己想擔任的分工。 5-1 選定捷運站後，蒐集資料，深入了解當地文化。 5-2 依據老師和同學提供的資料，為當地文化進行分類。					
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☒ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他_____					
與其他領域 /科目之連結		四年級資優尋寶偵查兵→五年級資優尋寶小隊長→六年級資優尋寶聖騎士					
週次		單元名稱		課程內容說明		備註	
1		課程說明		本學期課程說明、建立默契。			
2		畢業校友返校座談會		邀請畢業的學長姊返校座談，進行「攻佔大台北」活動經驗分享。			
3		畢業校友返校座談會		邀請畢業的學長姊返校座談，進行「攻佔大台北」活動經驗分享。			
4		家族相見歡		老師說明抽籤規則，新生抽籤分家族。			
5		家族相見歡		藉由家族成員間的破冰遊戲，認識新的家族成員。			
6		四大家族		透過四大家族間的遊戲競賽，使學生能夠瞭解團隊合作、溝通互助的重要性，並能保有享受遊戲過程的態度。			

7	四大家族	和家族同儕互相分享遊戲策略，培養深刻的友誼。	
8	攻佔大台北活動介紹	老師介紹攻佔大台北活動任務、佈關規則、評分方式與行前注意事項說明。	
9	攻佔大台北活動介紹	公布本次攻佔大台北佈關的捷運路線範圍與專屬任務，各家族討論佈關策略。	
10	攻佔大台北佈關選點	各家族運用 google 地圖，尋找適合布置關卡的捷運站點。	
11	攻佔大台北佈關選點	各家族提出不同的捷運站點，蒐集資料，整合資料討論站點選擇。	
12	台北當地文化了解	老師說明該捷運站點的介紹，例如歷史變遷、文化、地形、飲食、文化創生、生態環境等等。	
13	台北當地文化了解	各家族聆聽成員蒐集資料的結果，並製作簡易的筆記。	
14	台北當地文化了解	各家族確定攻佔大台北佈置關卡的捷運站點，列出可能可以布置成關卡的景點或店家，分成數個類別，例如飲食、建築、歷史、文創、生態等等。	
15	台北當地文化了解	老師引導討論，小組以和在地文化互動為目的，提出各關卡的數個闖關提案。	
16	攻佔大台北準備和回饋	各家族討論前往當地參訪的工作分配。	
17	攻佔大台北準備和回饋	各家族蒐集資料，了解步行、搭車等交通時間，以及可能的用餐地點。	
18	攻佔大台北準備和回饋	各家族確認闖關路線和簡易日程表。	
19	攻佔大台北準備和回饋	前往當地踏查活動，提供校外探索的機會，同時增進家族成員感情。	
20	攻佔大台北準備和回饋	各家族彙整踏查時蒐集的資料，和出發前的闖關內容互相檢視，討論認識、體驗當地文化的闖關方式。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編教材		
教學方法	合作學習法		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☒ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
課程名稱		情意-冒險小隊的秘密寶藏	課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數
教學者		林曉翎	教學對象	五年級	
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作			
	領綱	特情-E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 特情-E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			
學習 重點	學習表現	特情 2a-III-2 覺察自我壓力過大的警訊，主動向他人發出求助訊息。 特情 2a-III-3 探索調適壓力的方法。 特情 2b-III-2 自我檢討並改進缺失。 特情 2d-III-3 敘述生涯發展之多元管道。 特情 3a-III-2 認識同理心及其運用於日常生活的方法。 特情 4c-III-5 辨識與接納其他同儕的特質。			
	學習內容	特情 B-III-1 壓力的影響、覺察與警訊（生理、情緒、認知、人際等）。 特情 B-III-2 多樣紓壓方法的認識與評估。 特情 C-III-3 同理心的內涵與實踐方法：他人情緒、角色與觀點的辨識。 特情 D-III-5 與同儕相處：同儕相處的不同型態、面對觀點不同或敵意時的覺察與自處、自己對同儕的影響、友誼的經營。			
教學目標		1-1 了解壓力對人的影響，知道人壓力過大時的內、外在表現。 1-2 根據自身經驗或蒐集資料，整理出不同情境的紓壓方法。 2-1 藉由生命捲尺活動，體驗設計人生藍圖。 3-1 檢視書中角色的過失和自我相比較，討論更好的做法。 3-2 以開放寬和的態度接納同學的特質，無論好壞。 3-1 理解同理心的意思，能辨認應運用同理心的生活情境。			
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他_____			
與其他領域 /科目之連結					
週次	單元名稱	課程內容說明			備註
1	壓力急轉彎	具象化的表現壓力和情緒，介紹製作和彩繪材料。			
2	壓力急轉彎	透過壓力作品設計圖，與老師討論創作立體作品的可行性。			
3	壓力急轉彎	具象化的表現壓力和情緒，設計並製作不同大小、材質、顏色的色塊。			
4	壓力急轉彎	根據老師和同學的建議，再將作品精緻和修正。			
5	壓力急轉彎	引導學生思考並撰寫作品的介紹卡。			
6	壓力急轉彎	全班進行壓力立體作品的成果發表，聆聽每位學生的設計理念與作品意涵。			
7	生命捲尺	訪問熟識的大人，紀錄並整理他們			

		的人生重要階段。	
8	生命捲尺	透過分享活動，了解人生階段的選擇多元性，思考自己喜歡的規劃。	
9	生命捲尺	進行生命捲尺的活動，藉由活動察覺人生的各個階段與進程。	
10	我的生命年表	蒐集自己從小到大的照片，並描述出生至今的生命故事。	
11	我的生命年表	製作我的生命年表，並將這些照片及故事概要插入年表中。	
12	我的生命年表	能藉此檢視自己過去的人生經歷，並針對相關經驗進行內省與反思。	
13	迷你小自傳	利用生命捲尺，列出出生到現在的重要事件里程碑。	
14	迷你小自傳	學習使用 x-mind，利用 x-mind app 完成自己的生命年表。	
15	迷你小自傳	運用完成的生命年表，撰寫自己自出生到小學間的迷你自傳。	
16	冒險故事的奇幻旅程	帶領學生閱讀一篇兒童小說，深刻閱讀故事的一、二章節。	
17	冒險故事的奇幻旅程	帶領學生閱讀一篇兒童小說，深刻閱讀故事的三、四章節。	
18	冒險故事的奇幻旅程	統整故事中的角色，分析其角色性格、與其他人物之間的關係、生理與心理的狀態。	
19	冒險故事的奇幻旅程	統整故事中的角色，分析其角色性格、與其他人物之間的關係、生理與心理的狀態。	
20	冒險小隊的魔法回饋	以事實、感受、未來進行回饋討論，統整這學期關於情緒壓力調適以及不同角色觀點視角的課程體驗。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	自編教材。 飛鞋，李明珊著，九歌出版。		
教學方法	合作學習法。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

二、資優資源班課程計畫

領域/科目		校訂課程	■特殊需求（ ☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ■情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：			
課程名稱		獨立研究	課程類別	■必修 ☐ 選修	每週節數	3
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（上）		
核心素養	總綱	A2 系統思考與解決問題、B1 符號應用與溝通表達、B2 科技資訊與媒體素養				
	領綱	特獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。 特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。				
學習重點	學習表現	特獨 1a-III-1 從日常生活經驗、自然環境觀察或領域學習課程等向度發現並提出自己感興趣的內容。 特獨 1c-III-2 面對研究過程中之挑戰，能保持高昂的研究動機及毅力，持續進行獨立研究，完成與教師對研究的約定。 特獨 3c-III-1 運用圖書館、網路等，依據研究主題使用進階的搜尋方式，搜尋相關資料。 特獨 3e-III-1 撰寫研究日誌、製作圖表、使用統計等方法，整理、分析及比較已有的資訊或數據。				
	學習內容	特獨 A-III-1 研究主題興趣的探索。 特獨 C-III-1 研究主題的選擇：訂定問題。 特獨 C-III-5 研究資料分析方法：基本統計分析介紹與應用、圖表製作技巧（解讀、繪製、分析）。 特獨 C-III-7 研究成果展現形式：小論文、文學/文藝創作、辯論、模型、簡報、實物、新媒體形式等。				
教學目標		1-1 能從經驗、觀察、領域課程發現並提出自己感興趣的研究主題。 1-2 能從研究主題提出可探討的問題或實作的項目。 2-1 能運用多元管道蒐集資料。 2-2 能透過實作或觀察，取得相關資料或發現問題。 2-3 能讀懂取得的資料，得出解釋、結論或取得因果關係。 3-1 整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。 3-2 能享受研究過程，保持毅力直到完成研究。 4-1 簡報能清楚表達動機、過程和結果，並具備美感。 4-2 聽成員進行研究報告後，能提出相關的問題或建議。				
與其他領域/科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		決定研究主題	以暑假發想的內容與主題，與老師討論可延伸探討的問題。			
2		決定研究主題	搜集感興趣的研究主題之相關資料。			
3		設定研究目的	決定研究主題與研究方向。			
4		設定研究目的	設定研究或創作的目標與方法。 完成研究報告第一章緒論。			
5		文獻探討（一）	運用多元管蒐集相關文獻資料並做初步的分析與統整。			
6		文獻探討（一）	透過多元管道蒐集相關文獻資料並做初步的分析與統整。			

7	文獻探討（一）	分辨文獻資料的可用性與真實性，挑選研究所需要的資料進一步歸納與分析。	
8	文獻探討（二）	將歸納後的資料與自己的想法，整理到文獻內容中。	
9	文獻探討（二）	將歸納後的資料與自己的想法，整理到文獻內容中。	
10	文獻探討（二）	完成研究報告第二章文獻探討。	
11	研究方法與設計（一）	決定研究方法/研究對象/研究流程，擬定獨立研究的實施內容，完成研究架構。	
12	研究方法與設計（一）	決定研究方法/研究對象/研究流程，擬定獨立研究的實施內容，完成研究架構。	
13	研究方法與設計（一）	排定研究進度，規劃執行時間表。	
14	研究方法與設計（一）	排定研究進度，規劃執行時間表。	
15	研究方法與設計（二）	決定研究過程的記錄方式/設計記錄表格。	
16	研究方法與設計（二）	決定研究過程的記錄方式/設計記錄表格。	
17	研究方法與設計（二）	完成研究報告第三章研究設計。	
18	研究方法與設計（二）	完成研究報告第三章研究設計。	
19	期末回饋與分享	將前三章內容進行彙整，提出初步的獨立研究計畫。 邀請同學與師長聆聽報告或測試，並填寫意見。	
20	期末回饋與分享	依據回饋單內容進行修正與討論。	
21	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
教學資源	CV 人生履歷。 靈魂急轉彎。		
教學方法	研究討論、價值澄清。		
教學評量	實作評量、檔案評量。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程	■特殊需求 (□專長領域 □獨立研究 ■情意發展 □領導才能 □創造力) □其他：				
課程名稱			獨立研究		課程類別	■必修□選修	每週節數
教學者		李婕瑜		教學對象	六年級（下）		
核心 素養	總綱	A2 系統思考與解決問題、B1 符號應用與溝通表達、B2 科技資訊與媒體素養					
	領綱	特獨-E-A2 具備探索問題的能力，能提出多種解決問題的構想，透過體驗與實踐，解決問題。 特獨-E-B1 能分析比較、製作簡單圖表，整理蒐集之資訊或數據，並運用簡單形式，表達獨立研究之過程、發現或成果。 特獨-E-B2 能了解科技、資訊及媒體使用方式，並據實地取得有助於獨立研究過程中所需的資料。					
學習 重點	學習表現	特獨 1a-III-1 從日常生活經驗、自然環境觀察或領域學習課程等向度發現並提出自己感興趣的內容。 特獨 1c-III-2 面對研究過程中之挑戰，能保持高昂的研究動機及毅力，持續進行獨立研究，完成與教師對研究的約定。 特獨 3c-III-1 運用圖書館、網路等，依據研究主題使用進階的搜尋方式，搜尋相關資料。 特獨 3e-III-1 撰寫研究日誌、製作圖表、使用統計等方法，整理、分析及比較已有的資訊或數據。					
	學習內容	特獨 A-III-1 研究主題興趣的探索。 特獨 C-III-1 研究主題的選擇：訂定問題。 特獨 C-III-5 研究資料分析方法：基本統計分析介紹與應用、圖表製作技巧（解讀、繪製、分析）。 特獨 C-III-7 研究成果展現形式：小論文、文學/文藝創作、辯論、模型、簡報、實物、新媒體形式等。					
教學目標		1-1 能從經驗、觀察、領域課程發現並提出自己感興趣的研究主題。 1-2 能從研究主題提出可探討的問題或實作的項目。 2-1 能運用多元管道蒐集資料。 2-2 能透過實作或觀察，取得相關資料或發現問題。 2-3 能讀懂取得的資料，得出解釋、結論或取得因果關係。 3-1 整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。 3-2 能享受研究過程，保持毅力直到完成研究。 4-1 簡報能清楚表達動機、過程和結果，並具備美感。 4-2 聽成員進行研究報告後，能提出相關的問題或建議。					
與其他領域 /科目之連結							
週次		單元名稱		課程內容說明			備註
1		執行獨立研究計畫（一）		著手進行研究或創作計畫，並嘗試解決所遇到的問題，或思考研究創作的目標是否有其他替代方案。			
2		執行獨立研究計畫（一）		著手進行研究或創作計畫，並嘗試解決所遇到的問題，或思考研究創作的目標是否有其他替代方案。			
3		執行獨立研究計畫（一）		能依照調整後的獨立研究計畫實施研究內容。			
4		執行獨立研究計畫（二）		能掌握研究流程與進度，並依研究進度表進行獨立研究。			
5		執行獨立研究計畫（二）		能掌握研究流程與進度，並依研究			

		進度表進行獨立研究。	
6	執行獨立研究計畫（二）	確實記錄研究過程。	
7	執行獨立研究計畫（三）	整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。	
8	執行獨立研究計畫（三）	整理和分析資料時，能製作圖表、日誌等不同紀錄呈現。	
9	執行獨立研究計畫（三）	完成研究報告第四章。	
10	結論與建議	彙整研究或創作記錄以歸納研究結果與結論。	
11	結論與建議	能在研究結束後，回顧整個研究過程，提出心得與建議。完成獨立研究書面報告。	
12	畢業送舊成果展籌備（一）	能根據自己獨立研究的特色，規劃期末佈展攤位呈現事宜與準備工作。	
13	畢業送舊成果展籌備（一）	製作研究成果海報。	
14	畢業送舊成果展籌備（一）	製作研究成果海報。	
15	畢業送舊成果展籌備（二）	能做好發表時的口頭問答準備，完成成果展出。	
16	畢業送舊成果展籌備（二）	能做好發表時的口頭問答準備，完成成果展出。	
17	期末回饋與分享	回顧畢業成果展，給與同儕回饋。	
18	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
19	六年級畢業	六年級畢業	
20			
21			
教學資源	自編。		
教學方法	專題本位學習。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 口頭發表：透過同儕互評，了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	☒ 特殊需求 (☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☒ 情意發展 ☒ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
		課程名稱	課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數
		情意：勇者們的異世界冒險			1
		教學者	李婕瑜	教學對象	六年級（上）
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、A3 規劃執行與創新應變			
	領綱	特情-E-A1 具備認識自我的能力，分析評估自己與他人的異同，接納自己的特質與特殊性，維持正向情緒，追求自我精進與成長。 特情-E-A3 發展多元學習的方法、發揮創意因應不同難度與興趣的學習任務，理解學習優勢與生涯發展的資源與機會。 特領-E-A2 具備擬定任務目標與短期計畫的能力，釐清成員彼此責任，掌握進度與目標的關聯。 特領-E-A3 具備執行任務與掌握訊息重點的能力，分析自己與成員的困難並尋求策略解決困難，運用適當策略控管任務品質。 特領-E-C3 具備理解與尊重團隊規範的素養，認識團隊中的多元性。			
學習 重點	學習表現	特情 1a-III-2 接納自己與眾不同的特質。 特情 1b-IV-4 辨識自己的優弱勢能力。 特情 2d-III-1 探索自己的生涯興趣與性向。 特情 2d-IV-3 試探並找出適合自己的生涯發展方向。 特領 1b-III-1 自行訂定短期任務計畫。 特領 1c-IV-3 執行任務時能與成員討論各種可能造成影響的突發狀況。 特領 3a-III-3 分辨環境中各種因素對任務執行可能產生的影響。 特領 3b-III-2 與成員共同建立團隊目標。			
	學習內容	特情 A-III-1 影響才能發展的特質。 特情 A-III-3 成就表現的多元性。 特情 B-III-5 興趣多元可能產生的影響。 特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 A-IV-3 整合資訊以執行行動的方法。			
教學目標		1-1 透過職業興趣和性向測驗，找出自己的優勢能力與興趣傾向。 1-2 能運用網路媒體，搜集資料並探討各種類別的職業與其相關工作內容。 1-3 能依照個人性向與能力特質，規劃生涯職業藍圖。 2-1 能善用資訊工具與媒體，整理團隊事務或發表計畫。 2-2 能夠了解日常生活的收支平衡的重要性，妥善規劃金錢的使用。 2-3 願意承擔與分擔任務，並在有需要時主動支援或提出支援需求。			
與其他領域 /科目之連結					
週次	單元名稱	課程內容說明			備註
1	課程介紹	課程內容介紹			
2	職業介紹所	教師介紹人力銀行統計資料庫，以及求職的重點及考量。 說明國高中至大學的求學規劃對職業的影響。			
3	職業介紹所	進行性向測驗興趣何倫碼，從測驗結果中了解自己對職業或工作類型的興趣和偏好。			
4	職業探索家	依性向測驗結果提出的就職建議，閱覽人力銀行統計資料庫，選擇感興趣的職業進行探討。			
5	職業探索家	深入探討興趣職業的工作內容、需			

		要的能力與特質、職業成就、薪資、工作時長與風險等相關議題。	
6	生涯藍圖初探	讓學生依照個人興趣與能力，構思個人求學和職業生涯想像藍圖。	
7	分租公寓	教師介紹分租公寓的特色，租房要考慮的重點以及考量。 說明模擬共同生活課程的個人能力值與生活費。	
8	分租公寓	學生依照自己的喜好與重視條件選擇公寓房間，進行分組。	
9	共同生活公約	依照學生的選擇進行分組，與自己的室友（小組成員）共同討論未來一個學期的分租公寓生活公約。	
10	共同生活公約	依照學生的選擇進行分組，與自己的室友（小組成員）共同討論未來一個學期的分租公寓生活公約。	
11	每週的生活收支	計算每週日常開銷，考量生活費決定支出比例。	
12	每週的生活收支	計算每週娛樂開銷，考量生活費決定支出比例。	
13	每週的生活收支	計算每週日常開銷與娛樂開銷，考量生活費決定支出比例。	
14	每週的生活收支	計算一個月的固定支出與突發支出，並規劃下個月的支出比例。	
15	開源節流	回顧一個月的支出狀況，決定是否增加打工時數或重新分配支出比例。	
16	開源節流	回顧一個月的支出狀況，決定是否增加打工時數或重新分配支出比例。	
17	突發狀況	老師根據不同小組提供不同的突發狀況，等待解決：健康狀況、學業狀況、公寓維修。	
18	突發狀況	小組討論如何處理突發狀況，並計算對生活造成的影響。	
19	生活的選擇	模擬共同生活活動結束，小組回顧共同生活，計算自己最終成績。	
20	生活的選擇	重新選擇分租公寓與訂定生活公約，分享自己經過這次的活動後，重視的生活重點是否有所改變。	
21	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
教學資源	天下文化出版社。 興趣何倫碼。 人力銀行統計資料庫「升學就業地圖」、「工作世界」。 職涯導航： https://guide.104.com.tw/ 自編。		
教學方法	小組討論。 模擬情境角色扮演。		
教學評量	實作評量：透過同儕互評來了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	☒ 特殊需求 (☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☒ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
		課程名稱	課程類別	必修 ☐ 選修 ☒	每週節數
		情意：勇者們的異世界冒險			1
		教學者	李婕瑜	教學對象	六年級（下）
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進、A3 規劃執行與創新應變、C1 道德實踐與公民意識、C3 多元文化與國際理解			
	領綱	特情-E-A1 具備認識自我的能力，分析評估自己與他人的異同，接納自己的特質與特殊性，維持正向情緒，追求自我精進與成長。 特情-E-A3 發展多元學習的方法、發揮創意因應不同難度與興趣的學習任務，理解學習優勢與生涯發展的資源與機會。 特情-E-C1 認識人的多元面貌，覺察社會的期許，展現在生活中助人的善行。 特情-E-C3 具備探尋與述說自我文化的能力，理解自我文化中的多樣典範，關懷自我與世界的關係。			
學習 重點	學習表現	特情 1b-III-2 形成對自己表現的評價標準，而不只在意與他人比較。 特情 1d-III-2 由各樣生命故事，觀察他人如何度過人生困境。 特情 1d-IV-1 學習探索人生意義與價值。 特情 2d-III-1 探索自己的生涯興趣與性向。 特情 2d-IV-3 試探並找出適合自己的生涯發展方向。			
	學習內容	特情 A-III-1 影響才能發展的特質。 特情 A-III-3 成就表現的多元性。 特情 B-III-5 興趣多元可能產生的影響。			
教學目標		1-1 透過桌遊「CV 人生履歷」，在虛擬人生中為重要事物排序。 1-2 能以拍賣會方式，排序自己的工作期望優先順序。 2-1 能依照個人工作期望，重新修正生涯職業藍圖。 2-2 能建構出完整的虛擬人生自傳。 2-3 在虛擬自傳中能探索職業生涯，描述人生價值觀。 3-1 觀賞電影「靈魂急轉彎」，了解主角如何度過人生困境。			
與其他領域 /科目之連結					
週次	單元名稱	課程內容說明			備註
1	課程介紹	課程內容介紹			
2	人生履歷	認識桌遊「CV 人生履歷」的玩法，聆聽學習單說明。			
3	人生履歷	透過桌遊「CV 人生履歷」，玩出自己的虛擬人生。			
4	人生履歷	總結遊玩過程，互相分享心得。			
5	工作期望大拍賣	認識不同的工作期望，例如薪資、工作時長、內容、成就感、是否符合專長、社會觀感等等。			
6	工作期望大拍賣	透過價值澄清，建構個人工作期望的比重與組合，了解競價拍賣遊戲進行的方式與規則。			
7	工作期望大拍賣	進行競價拍賣遊戲「工作期望大拍賣」，了解自己對於工作期望的比重，形塑價值觀。			
8	工作期望大拍賣	進行回饋，探究拍賣結果，紀錄個人對工作的期望。			

9	生涯藍圖再訪	整理個人興趣、能力特質與工作期望。規劃屬於自己的夢想職業，構思個人職業生涯想像藍圖。	
10	生涯藍圖再訪	依據本學期的生涯探索課程成果，撰寫小學畢業後的人生虛擬自傳。	
11	人生虛擬自傳	撰寫自己自出生到小學畢業間的自傳。	
12	人生虛擬自傳	建構小學以後的求學生涯。	
13	人生虛擬自傳	建構工作和休閒生涯。	
14	人生虛擬自傳	建構一生的價值觀。	
15	人生虛擬自傳	完成虛擬自傳。	
16	人生價值觀	觀賞電影「靈魂急轉彎」片段，討論探索與生命的意義，尋找自己的熱情火花。	
17	人生價值觀	討論電影主角的困境難題和解決方法，老師引導總結。	
18	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
19	六年級畢業	六年級畢業	
20			
21			
教學資源	CV 人生履歷。 靈魂急轉彎。		
教學方法	研究討論、價值澄清。		
教學評量	實作評量、檔案評量。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	■特殊需求（ ☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ■創造力） ☐ 其他：				
課程名稱		時光迴廊	課程類別	■必修 ☐ 選修	每週節數	1
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（上）		
核心 素養	總綱	B3 藝術涵養與美感素養、C2 人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 2a-III-3 從多元管道來源蒐集相關的資訊。 特創 2a-III-5 對各種構想加以探討調整的可能性。 特創 3a-III-1 經常以多元方式與素材表現事物的構想與概念。 特創 3a-III-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 3a-III-3 自由順暢表達或表現各任務與作業的多元概念。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創 3b-III-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 特創 3d-III-3 自我檢核任務或作業的完整度並加以補強（含美感賞析元素）。 特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。				
	學習內容	特創 C-III-4 典範產品的觀摩。 特創 C-III-7 產品美感賞析。 特創 C-III-8 創意產品評鑑。				
教學目標		1-1 能透過學長姐作品的典範產品觀摩，提出自己的想法與內容調整的構想。 2-1 能透過討論提出畢業專輯工作項目詳細內容與工作分配。 2-2 能透過討論列出畢業專輯與次專欄之內容大綱。 2-3 能依興趣選擇適合自己的工作小組項目與任務內容。 3-1 能透過探討認識版面設計的元素並進行不同元素的練習與實作。 4-1 能評鑑創意版面設計，提出修正與進行版面調整。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		觀摩與討論	觀摩、探討資優班畢業專輯的內容。			
2		觀摩與討論	討論製作畢業專輯的目的與意義。			
3		創見藍圖	討論畢業專輯內容的大綱。			
4		創見藍圖	討論畢業專輯的內容與工作項目。			
5		創見藍圖	討論畢業專輯工作項目詳細內容與工作分配。			
6		創見藍圖	討論畢業專輯-次專欄之內容大綱 1。			
7		創見藍圖	討論畢業專輯-次專欄之內容大綱 2。			
8		興趣與分組	依興趣進行專欄之任務分組-主編、專欄分工等。			
9		興趣與分組	興趣組員討論專欄的藍圖。			
10		創意版面設計家	認識版面設計範例觀摩。			
11		創意版面設計家	認識版面設計探討 1-圖案。			
12		創意版面設計家	練習版面設計實作 1-圖案設計。			

13	創意版面設計家	認識版面設計探討 2-色彩。	
14	創意版面設計家	練習版面設計實作 2-色彩配置。	
15	創意版面設計家	認識版面設計探討 3-字型。	
16	創意版面設計家	練習版面設計實作 3-內容與字型的設計與配置。	
17	創意版面設計家	認識版面設計探討 4-排版。	
18	創意版面設計家	練習版面設計實作 4-主題性的排版設計。	
19	素材時光機	整理資優班四年的活動照片，分類並挑選出適合使用的照片，建立素材庫。	
20	素材時光機	素材蒐集與整理 1。	
21	素材時光機	素材蒐集與整理 2。	
教學資源	基本的基本：版面設計的基礎思維。		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	實作評量、檔案評量。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	■特殊需求（ ☐ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☒ 創造力） ☐ 其他：				
		課程名稱	時光迴廊	課程類別	■必修 ☐ 選修	每週節數
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（下）		
核心 素養	總綱	B3 藝術涵養與美感素養、C2 人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。				
學習 重點	學習表現	特創 2a-III-3 從多元管道來源蒐集相關的資訊。 特創 2a-III-5 對各種構想加以探討調整的可能性。 特創 3a-III-1 經常以多元方式與素材表現事物的構想與概念。 特創 3a-III-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 3a-III-3 自由順暢表達或表現各任務與作業的多元概念。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創 3b-III-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 特創 3d-III-3 自我檢核任務或作業的完整度並加以補強（含美感賞析元素）。 特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。				
	學習內容	特創 C-III-4 典範產品的觀摩。 特創 C-III-7 產品美感賞析。 特創 C-III-8 創意產品評鑑。				
教學目標		1-1 能規劃專欄探討內容與分項等，並列出分組工作內容表。 1-2 能依分工任務進行創意專欄實作，並與同儕進行作品討論與修改。 2-1 能檢視成果進行評鑑，與同儕進行調整並確認最後的專欄定稿。 3-1 能編輯與彙整不同區塊的專欄，完成畢業專輯作品。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱		課程內容說明		備註
1		創意編輯社		各組任務分工內容探討-專欄編輯組長與組員，工作內容與執行計畫表。		
2		創意專欄家 1		規劃專欄 1:探討主題、選材內容、標題與文字敘寫等。		
3		創意專欄家 1		專欄 1：討論專欄 1 的內容項目與分工並透過分組進行實作。		
4		創意專欄家 1		專欄 1：分組實作專欄 1 工作內容與同儕討論實作項目並列出修改方向。		
5		創意專欄家 1		專欄 1:調整修改內容並在確認後進行專欄 1 定稿。		
6		創意專欄家 2		規劃專欄 2:探討主題、選材內容、標題與文字敘寫等。		
7		創意專欄家 2		專欄 2：討論專欄 1 的內容項目與分工並透過分組進行實作。		
8		創意專欄家 2		專欄 2：分組實作專欄 1 工作內容與同儕討論實作項目並列出修改方向。		
9		創意專欄家 2		專欄 2:調整修改內容並在確認後進		

		行專欄 1 定稿。	
10	虛擬自傳：前傳	回顧自己的人生經歷，並針對相關經驗進行反思，聚焦自己的人生價值觀。	
11	虛擬自傳：前傳	撰寫自己自出生到小學的虛擬自傳。	
12	虛擬自傳：前傳	撰寫自己自出生到小學的虛擬自傳。	
13	虛擬自傳-後傳	配合情意課工作大未來，根據個人興趣撰寫小學畢業後的人生虛擬自傳，聚焦人生大事件。	
14	虛擬自傳：後傳	配合情意課工作大未來，根據個人興趣撰寫小學畢業後的人生虛擬自傳，聚焦人生大事件。	
15	編輯與彙整	畢業專輯彙整 1	
16	編輯與彙整	畢業專輯彙整 2	
17	校閱與成果	畢業專輯校稿與試印	
18	校閱與成果	檢視試印成品、修改與送印。	
19	六年級畢業	六年級畢業	
20			
21			
教學資源	基本的基本：版面設計的基礎思維。		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	實作評量、檔案評量。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程		■特殊需求（ ☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☒ 領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：		
課程名稱		資優尋寶聖騎士	課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數	1
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（上）		
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變、B1 符號應用與溝通表達、B2 科技資訊與媒體素養、C2 人際關係與團隊合作				
	領綱	特領-E-A3 具備執行任務與掌握訊息重點的能力，分析自己與成員的困難並尋求策略解決困難，運用適當策略控管任務品質。 特領-E-B1 具備察覺與理解成員情緒的知能，主動關心成員並察覺彼此間衝突原因，適當表達對成員的支持。 特領-E-B2 理解各類媒體與資訊的用途與內容的合適性，善用於團體事務的處理。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。				
學習 重點	學習表現	特領 1a-III-2 掌握在不同任務中自己應承擔的責任。 特領 2a-III-1 主動關心成員，與之互動。 特領 2b-III-2 在團隊中分享完成複雜任務的經驗。 特領 3a-III-4 欣賞團隊或個人最佳表現者的成功之處。 特領 3b-III-2 與成員共同建立團隊目標。 特領 A-III-1 領導者的權力、付出和影響力。 特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 社 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。				
	學習內容	特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 A-IV-2 說服的態度和技巧。 特領 A-IV-6 團隊合作的激勵策略。 特領 B-III-3 領導與管理的概念。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。 社 Ba-III-1 每個人不同的生活背景與經驗，會使其對社會事務的觀點與感受產生差異。 社 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。				
教學目標		1-1 在團隊活動中擔任領導者時能承擔責任。 2-1 處理複雜訊息時能掌握關鍵點，據此作出正確判斷。 2-2 活動結束後能運用簡報等工具，分享歷程、建議與結果。 3-1 團隊活動時能主動關心成員是否遇到難題，並提供協助。 4-1 能與成員共同為團隊目標認真參與。 5-1 能認真聆聽座談會，開拓學校以外的眼界。				
與其他領域 /科目之連結		資優尋寶小小兵→資優尋寶偵查兵→資優尋寶小隊長→資優尋寶聖騎士				
週次		單元名稱		課程內容說明		備註
1		課程說明		本學期課程說明、建立默契。		
2		畢業學長姐回娘家		畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，協助資優生了解自己的生涯發展與規劃。		

3	畢業學長姐回娘家	畢業校友返校座談會。 邀請畢業的學長姊返校座談，協助資優生了解自己的生涯發展與規劃。	
4	家族相見歡	抽籤分家族 透過家族間同儕的互動，培養深刻的友誼。	
5	家族相見歡	抽籤分家族 透過家族間同儕的互動，培養深刻的友誼。	
6	四大家族	透過四大家族間的遊戲競賽，使學生能夠瞭解團隊合作、溝通互助的重要性，並能保有享受遊戲過程的態度。	
7	四大家族	藉由家族成員間的合作，認識新的家族成員。	
8	創意遊樂場	全部資優生共同投入參與迎新活動，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習配合團隊，熟悉家族合作模式。	
9	創意遊樂場	全部資優生共同投入參與迎新活動，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習配合團隊，熟悉家族合作模式。	
10	創意遊樂場	全部資優生共同投入參與迎新活動，學長姊學習擔任領袖，帶領學弟妹學習配合團隊，熟悉家族合作模式。	
11	台北探險隊	討論攻佔大台北團隊中，六年級的學長姐在團隊中的定位。	
12	台北探險隊	進行校外教學活動，提供校外探索的機會，同時增進家族同儕感情。	
13	專家講座	邀請各領域的專家（獸醫、漫畫家、記者等）到校進行職業分享，藉由與講師的互動，開啟學生對未來職業選擇的想像。	
14	專家講座	講座心得分享與回饋。	
15	攻佔大台北佈關選點	公布本次攻佔大台北佈關範圍與專屬任務，各家族討論佈關策略。	
16	攻佔大台北佈關選點	各家族運用 google 地圖，尋找攻防站點、排列站點順序。	
17	攻佔大台北佈關選點	製作本次家族闖關筆記本。	
18	攻佔大台北行前準備 (一)	各家決定訪談內容、工作分配。	
19	攻佔大台北行前準備 (一)	各家族確認佈關路線。	
20	攻佔大台北行前準備 (一)	各家族確認用餐花費。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源		自編。	

教學方法	合作學習。
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程	■特殊需求（ ☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☒ 領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：				
課程名稱			資優尋寶聖騎士		課程類別	☒ 必修 ☐ 選修	每週節數
教學者		李婕瑜		教學對象	六年級（下）		
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變、B1 符號應用與溝通表達、B2 科技資訊與媒體素養、C2 人際關係與團隊合作					
	領綱	特領-E-A3 具備執行任務與掌握訊息重點的能力，分析自己與成員的困難並尋求策略解決困難，運用適當策略控管任務品質。 特領-E-B1 具備察覺與理解成員情緒的知能，主動關心成員並察覺彼此間衝突原因，適當表達對成員的支持。 特領-E-B2 理解各類媒體與資訊的用途與內容的合適性，善用於團體事務的處理。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。 特情-E-B1 覺察自己溝通方式，學習合宜的互動溝通技能，培養同理心，並運用於生活中。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。					
學習 重點	學習表現	特領 1c-III-2 執行任務時能掌握複雜訊息的重點。 特領 1c-III-4 彙整成員所提出與任務相關的難題，尋求協助或更多資訊與解決策略。 特領 2b-III-2 在團隊中分享完成複雜任務的經驗。 特領 2c-III-1 察覺成員的貢獻。 特領 3b-III-2 與成員共同建立團隊目標。 特領 A-III-1 領導者的權力、付出和影響力。 特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 社 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。					
	學習內容	特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 A-IV-2 說服的態度和技巧。 特領 A-IV-6 團隊合作的激勵策略。 特領 B-III-3 領導與管理的概念。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。 社 Ba-III-1 每個人不同的生活背景與經驗，會使其對社會事務的觀點與感受產生差異。 社 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。 社 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。					
教學目標		1-1 處理複雜訊息時能掌握關鍵點，據此作出正確判斷。 1-2 能擇用合適的媒體處理團隊事務。 2-1 活動時能依成員的專長或特質安排工作分配。 2-2 成員間出現衝突或提出困難時，能以策略解決調停或主動尋求協助。 2-3 團隊活動時能主動關心成員是否遇到難題，並提供協助。 3-1 認真參與攻佔大台北佈關，與成員協力完成。 3-2 團隊活動時能主動關心成員是否遇到難題，並提供協助。 3-3 能察覺成員的貢獻，並給予稱讚和鼓勵。 4-1 能與成員共同為團隊共識認真參與。 5-1 能認真聆聽座談會，開拓學校以外的眼界。					

	5-2 認真參與攻佔大台北闖關，與成員協力破關。 5-3 了解桌遊規則，樂於與成員分享遊戲訣竅。 5-4 能認真參與桌遊競賽，為家族榮耀盡心力。		
與其他領域/科目之連結	資優尋寶小小兵→資優尋寶偵查兵→資優尋寶小隊長→資優尋寶聖騎士		
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	家族暖身團康	家族團康，帶動家族向心力，為下學期的活動暖身。	
2	攻佔大台北行前準備 (二)	各家族確認工作分配，討論訪問問題。	
3	攻佔大台北行前準備 (二)	決定探索站點與規劃路線。	
4	攻佔大台北行前準備 (三)	觀摩關卡問題類型。	
5	攻佔大台北行前準備 (三)	討論第一手資料的蒐集方向。	
6	攻佔大台北行前準備 (三)	行前複習與出發。	
7	攻佔大台北關卡設計 (一)	製作站點怪獸卡：怪獸名稱、外觀、分數、簡介。	
8	攻佔大台北關卡設計 (一)	設計闖關問題，依照難度配分。	
9	攻佔大台北關卡設計 (一)	製作闖關表單。	
10	攻佔大台北關卡設計 (一)	相互檢查怪獸卡和闖關問題表單。	
11	攻佔大台北關卡設計 (二)	製作闖關地圖。	
12	攻佔大台北關卡設計 (二)	完成並檢查關卡怪獸卡、闖關表單、闖關地圖。	
13	攻佔大台北關卡設計 (二)	怪獸卡、闖關問題校對與送印。	
14	送舊成果展	全體資優生共同合作辦理送舊畢業發表。	
15	送舊成果展	根據各年級設計的節目設計串場演出。	
16	送舊成果展	各年級運用家族活動時間進行彩排及歌曲練習。	
17	送舊成果展	佈置送舊會場，練習畢業成果展攤位解說。	
18	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
19	六年級畢業	六年級畢業	
20			
21			
教學資源	自編。		
教學方法	合作學習。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	專長領域				
課程名稱		STEM小玩家(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、B2科技資訊與媒體素養、B3藝術涵養與美感素養、A3規劃執行與創新應變、B1符號應用與溝通表達				
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的 美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。				
學習 重點	學習表現	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現事件過程)。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 特創 2a-II-1 在各學習領域嘗試提出不同問題。 特創 2a-II-2列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。 特創 2a-II-3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2a-II-4理解各種現象不一定有固定的結果。 特創 2a-II-5探討每一構想有不同角度選擇的可能性。				
	學習內容	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。 特創 A-II-3延續各種故事或情境的構想。 特創 C-II-1流暢力的內涵 特創 C-II-7美感的敏覺性。				
教學目標		1. 能操作程式介面進行資訊科技的創作。 2. 能發揮創造力撰寫故事腳本，創造角色與背景設計作品。 3. 能應用學習到的程式指令創作獨特的作品。 4. 能發現疑問、提出困難並且透過討論進行問題解決。 5. 能綜合學習到的程式技巧設計遊戲。 6. 能說明自己的遊戲理念並與他人分享遊戲。				
議題融入		資訊教育				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第 1 週		程式初探	認識程式基本的介面操作、程式編輯與數學定位的意義。			
第 2 週		代數的意義	了解與實作程式模組的各種運算。			
第 3 週			牛刀小試:透過課堂挑戰題進程式操作與問題解決。			
第 4 週		問題與解決	能使用選擇結構與問題解決。			
第 5 週			牛刀小試:透過課堂挑戰題進程式操作與問題解決。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第 6 週	重複結構	能認識與使用重複結構的邏輯與操作應用。	
第 7 週		牛刀小試:透過課堂挑戰題進程式操作與問題解決。	
第 8 週	矩陣推理	能了解矩陣的概念、實作與作應用。	
第 9 週		牛刀小試:透過課堂挑戰題進程式操作與問題解決。	
第 10 週	腦筋急轉彎	透過回顧整理前幾週學習的程式，比較程式指令邏輯概念的差異與應用。	
第 11 週	遊戲製作 1:猜一猜	能製作程式遊戲的角色元件。	
第 12 週		能了解程式指令訊息運作的原理與應用。	
第 13 週		能依遊戲邏輯設計遊戲內容、流程並透過程式指令製作遊戲。	
第 14 週	遊戲製作 2:小小音樂家	能製作程式遊戲的角色元件。	
第 15 週		能了解程式指令訊息運作的原理與應用。	
第 16 週		能依遊戲邏輯設計遊戲內容、流程並透過程式指令製作遊戲。	
第 17 週	遊戲製作 3:勇闖天涯	能製作程式遊戲的角色元件。	
第 18 週		能了解程式指令訊息運作的原理與應用。	
第 19 週		能依遊戲邏輯設計遊戲內容、流程並透過程式指令製作遊戲。	
第 20 週	創意遊戲	選擇一個自己有興趣的遊戲進行創意發想，改編遊戲內容。	
第 21 週	遊戲發表會	與同儕分享自己的創意聯想與遊戲設計概念，並讓大家試玩。 試完會後，彼此提出回饋與建議，作為遊戲調整的參考。	
教學資源	http://hd.syes.tp.edu.tw/cc/scratch2x/001_intro.html		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，		
教學評量	實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目		校訂課程	專長領域			
課程名稱		STEM小玩家(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、B2科技資訊與媒體素養、B3藝術涵養與美感素養、A3規劃執行與創新應變、B1符號應用與溝通表達				
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提 出多種解決問 題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-B3 運用多重感官 感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。				
學習 重點	學習表現	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現事件過程)。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 特創 2a-II-1 在各學習領域嘗試提出不同問題。 特創 2a-II-2列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。 特創 2a-II-3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2a-II-5探討每一構想有不同角度選擇的可能性。				
	學習內容	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。 特創 A-II-3延續各種故事或情境的構想。 特創 C-II-1流暢力的內涵				
教學目標		1. 能操作程式介面進行資訊科技的創造。 2. 能應用學習到的程式指令設計玩具的功能指令。 3. 能發揮創造力思考玩具創作，製作玩具說明書。 4. 能發現疑問、提出困難並且透過討論進行問題解決。 5. 能綜合學習到的程式技巧設計有特色的玩具。 6. 能說明自己的玩具設計理念並與同儕分享。				
議題融入		資訊教育				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第 1 週		科技基礎	認識科技程式的內容、邏輯與操作方 法。			
第 2 週			1. 認識積木的元件與組裝。 2. 了解程式操作功能與積木元件之間的 邏輯關係。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第 3 週	轉動元件	認識基礎的機構元件與組裝並動手操作完成作品的製作。	
第 4 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 5 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	
第 6 週	小兵立大功	1. 認識積木的元件與數學比例的關係。 2. 認識積木的結合與組裝。	
第 7 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 8 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	
第 9 週	搖擺鞦韆	認識基礎的機構元件與組裝並動手操作完成作品的製作。	
第 10 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 11 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	
第 12 週	行動自走車	認識基礎的機構元件與組裝並動手操作完成作品的製作。	
第 13 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 14 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	

第 15 週	踩高蹺	認識基礎的機構元件與組裝並動手操作完成作品的製作。	
第 16 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 17 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	
第 18 週	小小工程師	認識基礎的機構元件與組裝並動手操作完成作品的製作。	
第 19 週		1. 認識程式指令的目的與流程。 2. 了解邏輯性的規劃與程式指令的操作。 3. 設定程式指令、調整操作流程。	
第 20 週		1. 發揮創意設計轉動元件玩具。 2. 製作設計說明書與設計圖。 3. 進行玩具組裝與創意改造。 4. 小小發表會:與同儕分享自己創造的轉動元件玩具，並彼此給予回饋。	
第 21 週	回顧與展望	回顧遊戲製作與程式設計的過程提出反思。	
教學資源	http://hd.syes.tp.edu.tw/cc/scratch2x/001_intro.html		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如		
教學評量	實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	專長領域				
課程名稱		邏輯桌遊	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(上)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	數-E-A1 具備喜歡數學、 對數學世界好奇、有積極主動 的學習態度，並能將數學語言運 用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體 與相對關係，在日常生活情境 中，用數學表述與解決問題。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫 。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。				
學習 重點	學習表現	s-II-4在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 n-II-3 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於日常解題。 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。				
	學習內容	S-4-4體積：以具體操作為主。在活動中認識體積的意義與比較。認識1 立方公分之正方體，能理解並計數正方體堆疊的體積。 R-4-2四則計算規律（I）：兩步驟計算規則。加減混合計算、乘除混合計算。在四則混合計算中運用數的運算性質。				
教學目標		1. 能將方塊的排列與拼接，了解方塊之間的位置關係與結構。 2. 能依照題意排列方塊完成指定的方塊組合。 3. 能修改方塊結構，排列出不同形狀的索馬利方塊，組合4x4x4的索馬利立方體。 4. 能運用對數字的覺察與敏覺力解開數學桌遊的謎題。 5. 能運用邏輯推理與主動思考的能力運算數學遊戲的內容。 6. 能與同儕分享數學遊戲的獲勝技巧。				

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第一週	剖析方塊	牛刀小試-觀察圖片試著利用方塊拼成相同的圖形。	
第二週		透過方塊拆解，認識索馬利方塊的組成;運用方塊的排列與拼接，了解方塊之間的位置關係。	
第三週		發揮創意將方塊堆積成為對稱圖形。	
第四週		利用指定的方塊組合，拼貼成 3x3x3 索瑪立方體;並歸納與統計每種方塊組合共有幾種排列方法。	
第五週	方塊大挑戰	方塊大挑戰1:運用指定的七個方塊進行排列、組合成特定的趣味圖形。	
第六週		方塊大挑戰2:運用指定的七個方塊進行排列、組合成索碼立方體，探討有幾種可能的	
第七週		方塊大挑戰3:延續方塊挑戰2的指定方塊進行排列，盡可能地找出方塊排列的方法。	
第八週	摩斯密碼	1. 認識遊戲內容、遊戲素材、遊戲計分方式、遊戲玩法。 2. 遊戲初探。	
第九週		1. 探討遊戲規則。 2. 實際操作遊戲流程。	
第十週		1. 討論遊戲心得 2. 分享得分的技巧。	
第十一週	致勝關鍵	遊戲Round1-探究如何在最少暴露下，從蛛絲馬跡中完整破解他人的密碼。	
第十二週		1. 分享必勝密技 2. 決戰遊戲Round2	
第十三週		討論如何決策才能獲得最大化的資訊收益的目標。	
第十四週	千年古秘	1. 認識遊戲內容、遊戲素材、遊戲計分方式、遊戲玩法。 2. 遊戲初探。	
第十五週		1. 探討遊戲規則。 2. 實際操作遊戲流程。	
第十六週		1. 討論遊戲心得 2. 分享得分的技巧。	

第十七週	決戰時刻	遊戲 Round1-根據所擲出的數字進行腦力激盪，運用「四則運算」的各種技巧，找出計算遊戲版圖上任一數字的方法。	
第十八週		1. 分享必勝密技 2. 決戰遊戲Round2	
第十九週		運用任何所知的數學運算方法，加減乘除甚至平方開根號，來破解千年古秘。	
第二十週	歸納與分享	討論透過數學解謎桌遊的心得並與同儕分享。	
第二十一週	回顧與展望	回顧本學期的學習內容與未來對數學學習領域的期許。	
教學資源	http://www.chiuchang.com.tw/toy/somacube.html		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	形成性評量。 實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	專長領域				
課程名稱		邏輯桌遊	課程類別	必修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	四年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、				
	領綱	數-E-C1具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 數-E-C2樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法				
學習 重點	學習表現	n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。				
	學習內容	S-4-3正方形與長方形的面積與周長：理解邊長與周長或面積的關係，並能理解其公式與應用。簡單複合圖形。 N-4-3解題：兩步驟應用問題（乘除，連除）。乘與除、連除之應用解題。				
教學目標		1. 能運用數學與邏輯能力進行基礎運算能力加減法與獲益的計算。 2. 能在遊戲中透過實際操作收入、淨利等指標學習新的數學相關概念。 3. 能透過遊戲思考與策略學習分散風險的概念。 4. 能透過遊戲觀察與操作建立敏銳的空間感、強化空間幾何認知。 5. 能在限時內迅速分析挑戰題目且有系統地嘗試不同的排列組合，提升邏輯推理與專注力。 6. 能與同儕分享數學遊戲的獲勝技巧。				

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第一週	課程說明	介紹本學期課程內容綱要。	
第二週	財商未來學	1. 認識遊戲內容、遊戲素材、遊戲計分方式、遊戲玩法。 2. 遊戲初探。	
第三週		1. 探討遊戲規則:如何從市場運作中獲利的遊戲運作方式。 2. 實際操作遊戲流程。	
第四週		1. 討論遊戲心得 2. 分享得分的技巧。	
第五週	關鍵時刻	遊戲Round1-探究如何獲得最大利潤。	
第六週		1. 分享必勝密技 2. 決戰遊戲Round2	
第七週		討論如何決策才能獲得最大化的收益目標。	
第八週	板塊運動	1. 認識遊戲內容、遊戲素材、遊戲計分方式、遊戲玩法。 2. 遊戲初探。	
第九週		1. 探討遊戲規則。 2. 實際操作遊戲流程:新手題。	
第十週		1. 討論遊戲心得 2. 分享得分的技巧。	
第十一週	關鍵時刻	遊戲Round1-探究最容易完成挑戰的積木組合方式:初階題。	
第十二週		1. 分享必勝密技 2. 決戰遊戲Round2-中階題。	
第十三週		討論如何決策才能最快完成任務目標。	
第十四週	決戰未來	Round3-探究最容易完成挑戰的積木組合方式:高階題。	
第十五週		1. 分享必勝密技	
第十六週		2. 決戰遊戲Round4-魔王關。	
第十七週		討論如何決策才能最快完成任務目標。	

第十八週	歸納與整理	比較四種遊戲難度的異同。	
第十九週		說明 Round1~Round4 幾何圖形拼組的概念與演變。	
第二十週	歸納與分享	討論透過數學解謎桌遊的心得並與同儕分享。	
第二十一週	回顧與展望	回顧本學期的學習內容與未來對數學學習領域的期許。	
教學資源	http://www.chiuchang.com.tw/toy/somacube.html		
教學方法	研究討論式：採用有系統的步驟，指導學生解決問題，藉以增加學生的知識與技能，啟發學生的思想，培養問題解決策略。		
教學評量	形成性評量。 實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目		部定課程 調整			課程調整 原則		
		校訂課程	專長領域				
課程名稱		藝術空間(跨)		課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞		教學對象	五年級(上)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、B1符號應用與溝通表達、B3藝術涵養與美感素養					
	領綱	特創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。 特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活及學習方面，自由順暢地表達所見所想所聞。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。					
學習 重點	學習表現	特創2a-Ⅲ-5 善用各種創意技法產生不同的構想。 特創3a-Ⅲ-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創3b-Ⅲ-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創3b-Ⅲ-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 藝1-Ⅱ-2能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝2-Ⅱ-2能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 藝2-Ⅱ-5能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 藝3-Ⅱ-2能觀察並體會藝術與生活的關係。 藝3-Ⅱ-4能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。					
	學習內容	特創 A-Ⅲ-4 想像力可及的範疇。 特創 A-Ⅲ-5想像力具體化與步驟化。 特創 A-Ⅲ-7達成任務的多元方法。 特創 B-Ⅲ-4基礎腦力激盪法（聯想法、比擬法）。 視 E-Ⅲ-2多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-Ⅲ-3設計思考與實作。 視 A-Ⅲ-2生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-Ⅲ-2生活設計、公共藝術、環境藝術。 1.學習10種以上的禪繞畫元素。 2.練習基本線條、陰影、元素結合、一圖多變等技巧。 3.禪繞紙磚與特殊紙磚的創作。 4.生活物件禪繞畫創作。 5.送舊成果展佈置。					
教學目標		1認識禪繞畫的起源、創辦人以及創作禪繞畫時會使用的基本工具。 2-1學習10種以上的禪繞畫元素。 2-2能觀察元素的特質，分析並解構元素如何構成。 3能根據自己的創意，練習加入陰影、不同元素的結合、單一元素的變化等技巧。 4-1能用所學的元素與技巧，創作禪繞畫紙磚作品。 4-2能欣賞自己和他人的作品，觀察禪繞畫與生活經驗中的相關之美。					
議題融入							
與其他領域 /科目之連結		創造力融入藝術領域。					

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第1週	禪繞畫起源與工具介紹	介紹禪繞畫的發展，以及課程中會使用到的工具。	
第2週	禪繞畫起源與工具介紹	基本線條的練習，包括圓、直線、橫線、曲線、弧線。	
第3週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 芒琴。	
第4週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 高速公路。	
第5週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 烈酒。	
第6週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 訊號。	
第7週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 編織。	
第8週	基礎元素練習	練習禪繞畫元素: 大浪。	
第9週	紙磚創作初體驗	BIJOU小紙磚創作。 元素的陰影練習。	
第10週	紙磚創作初體驗	暗線設計與陰影練習。 挑選4種元素，透過隨機暗線的設計，完成一張紙磚草稿練習。	
第11週	紙磚創作初體驗	依照個人風格設計暗線與陰影，正式創作練習紙磚作品。	
第12週	紙磚創作初體驗	鑲嵌紙磚作品創作。	
第13週	專屬簽名設計	觀察不同藝術家的專屬簽名，設計屬於自己的專屬簽名。	
第14週	基礎元素練習2	練習禪繞畫元素: 星空。	
第15週	基礎元素練習2	練習禪繞畫元素: 韻律。	
第16週	基礎元素練習2	練習禪繞畫元素: 印蒂睿拉。	
第17週	官方方形紙磚創作	專屬個人創意簽名的設計。	
第18週	禪繞藝術卡片創作	設計耶誕或新年賀卡，運用禪繞元素進行創作。	
第19週	禪繞藝術卡片創作	設計耶誕或新年賀卡，運用禪繞元素進行創作。	
第20週	期末總整理	整理學習內容與作品檔案	
第21週			
教學資源	1. 蘿拉老師教你畫禪繞。(遠流，2014) 2. 100個禪繞畫的創意練習。(遠流，2013) 3. 教師個人進修，第四屆禪繞畫中文認證教師(2017)		
教學方法			
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		藝術空間(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	五年級(下)		
核心 素養	總綱	A1身心素質與自我精進、B1符號應用與溝通表達、B3藝術涵養與美感素養				
	領綱	特創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。 特創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活及學習方面，自由順暢地表達所見所想所聞。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。				
學習 重點	學習表現	特創2a-Ⅲ-5 善用各種創意技法產生不同的構想。 特創3a-Ⅲ-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創3b-Ⅲ-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特創3b-Ⅲ-3 依循美感賞析規準或規則，提出彈性變更的方法。 藝1-Ⅱ-2能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝2-Ⅱ-2能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 藝2-Ⅱ-5能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 藝3-Ⅱ-2能觀察並體會藝術與生活的關係。 藝3-Ⅱ-4能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。				
	學習內容	特創 A-Ⅲ-4 想像力可及的範疇。 特創 A-Ⅲ-5想像力具體化與步驟化。 特創 A-Ⅲ-7達成任務的多元方法。 特創 B-Ⅲ-4基礎腦力激盪法（聯想法、比擬法）。 視 E-Ⅲ-2多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-Ⅲ-3設計思考與實作。 視 A-Ⅲ-2生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-Ⅲ-2生活設計、公共藝術、環境藝術。				
教學目標		1. 欣賞不同的藝術類型創作，例如浮水畫、刮畫、光影作品藝術。 2. 能挑選自己喜愛的藝術創作類型，並解構其創作的歷程。 3. 能根據自己的創意，練習加入陰影、不同元素的結合、單一元素的變化等技巧。 4. 能用所學的元素與技巧，創作禪繞畫紙磚作品，以及其他形式的作品。 5能整理自己的作品，在送舊活動中籌備藝術作品成果展。				
議題融入						
與其他領域 /科目之連結		創造力融入藝術領域。				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		禪繞畫的延伸與變形技巧	介紹一圖多變的原則，進行元素<編織>的變化練習。			
第2週		禪繞畫的延伸與變形技巧	介紹留白與逆向技巧，進行元素<烈酒>與<高速公路>的延伸練習。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第3週	進階禪繞畫元素練習	練習禪繞畫進階元素:片麻岩。 在作品中加入適當陰影與專屬簽名。	
第4週	進階禪繞畫元素練習	練習禪繞畫進階元素:立方藤。 在作品中加入適當陰影與專屬簽名。	
第5週	進階禪繞畫元素練習	練習禪繞畫進階元素:哈金斯。 在作品中加入適當陰影與專屬簽名。	
第6週	進階禪繞畫元素練習	練習禪繞畫進階元素:進形式。 在作品中加入適當陰影與專屬簽名。	
第7週	進階禪繞畫元素練習	練習禪繞畫進階元素:茉莉根。 在作品中加入適當陰影與專屬簽名。	
第8週	浮水畫藝術	認識浮水畫的原理與創作過程。	
第9週	浮水畫藝術	進行浮水畫的創作。	
第10週	浮水畫藝術	運用浮水畫作品與禪繞元素相互結合， 創作浮水禪繞的相關作品。	
第11週	特殊閃卡刮畫創作	介紹特殊閃卡刮畫紙，以及欣賞刮畫的 藝術創作。	
第12週	特殊閃卡刮畫創作	引導學生挑選自己喜歡的禪繞元素，設 計刮畫作品版面。	
第13週	特殊閃卡刮畫創作	進行特殊閃卡刮畫作品的創作。	
第14週	神奇的光影藝術	介紹光與影的藝術作品，從作品中觀察 藝術家們的設計理念。	
第15週	神奇的光影藝術	嘗試透過光與影進行藝術作品設計。	
第16週	神奇的光影藝術	進行光與影的藝術作品創作。	
第17週	畢業送舊成果展	統整所有創作作品，撰寫作品介紹卡。	
第18週	畢業送舊成果展	設計靜態展覽的展示空間與作品呈現的 樣態。	
第19週	畢業送舊成果展	進行期末成果展。	
第20週	期末整理	期末整理禪繞畫創作作品與檔案。	
第21週			
教學資源	1. 蘿拉老師教你畫禪繞。(遠流，2014) 2. 100個禪繞畫的創意練習。(遠流，2013) 3. 教師個人進修，第四屆禪繞畫中文認證教師(2017)		
教學方法			
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		創意程式(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	五年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、B2科技資訊與媒體素養、B3藝術涵養與美感素養、A3規劃執行與創新應變、B1符號應用與溝通表達				
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料 來源的能力與 習慣，判斷處 理順序與設定 選擇標準，善 用各種方式提 出多種解決問 題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資 訊應用在創造 力的基本素 養，並識讀各 類媒體內容與 創造力的關 係。 特創-E-B3 運用多重感官 感受創造性產 品之美，體驗 生活環境中的 美感事物，並 發展欣賞創造 性產品的基本 素養。				
學習 重點	學習表現	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現事件過程)。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 特創 2a-II-1 在各學習領域嘗試提出不同問題。 特創 2a-II-2列舉問題或任務已知的各項資訊或資 源。 特創 2a-II-3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2a-II-4理解各種現象不-定有固定的結果。 特創 2a-II-5探討每一構想有不同角度選擇的可能 性。				
	學習內容	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。 特創 A-II-3延續各種故事或情境的構想。 特創 C-II-1流暢力的內涵 特創 C-II-7美感的敏覺性。				
教學目標		1. 能操作程式介面進行資訊科技的創作。 2. 能發揮創造力撰寫故事腳本，創造角色與背景設計作品。 3. 能應用學習到的程式指令創作獨特的作品。 4. 能發現疑問、提出困難並且透過討論進行問題解決。 5. 能綜合學習到的程式技巧設計遊戲。 6. 能說明自己的遊戲理念並與他人分享遊戲。				
議題融入		資訊教育()				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		程式初探	認識Scratch。			
第2週		動物跑跑	認識基本的介面操作與程式編輯;學習 製作跑步遊戲。			
第3週		動物跑跑	選擇角色製作跑步遊戲，操作角色選擇 功能;思考設定程式指令。			
第4週		動物競速賽	設定兩個動物角色進行跑步比賽;學習			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第4週	動物競速賽	操作兩個角色的設置，學習程式指令設定。	
第5週	動物競速賽	選擇兩個以上動物角色進行競賽;操作兩個角色以上的設置，思考程式指令設定;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第6週	悠遊世界	設定海洋生物作為角色，學習操作海洋世界背景選擇指令;學習設定程式指令使其在海底世界中自在悠游。	
第7週	悠遊世界	選擇鳥類作為角色，設定森林為背景;思考設定指令使其在天空自在的悠遊遨翔;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第8週	動物覓食	設定角色、背景圖片與食物;學習設定程式指令，使其能夠自由的活動、覓食。	
第9週	動物覓食	選擇角色、背景圖片與食物;思考設定程式指令，使其能夠自由的活動、覓食;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第10週	太空探險	設定角色、背景圖片與目標物;學習設定程式指令，使角色能夠獲得目標物。	
第11週	太空探險	選擇角色、背景圖片與目標物;思考設定程式指令，使角色能夠達成目標;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第12週	繪畫大師	認識繪製角色與背景的程式操作介面。	
第13週	勇往向前	設定故事腳本，繪製背景與角色;學習設定程式指令，使角色能夠順利到達目的地。	
第14週	勇往向前	運用創造力構思故事腳本，發揮創造力繪製背景與角色;思考設定程式指令，使角色能夠完成目標;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第15週	迷城探險	設定故事腳本，繪製背景與角色;學習設定程式指令，使角色能夠順利到達目的地。	
第16週	迷城探險	運用創造力構思故事腳本，發揮創造力繪製背景與角色;思考設定程式指令，使角色能夠完成目標;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第17週	闖關遊戲	運用創造力設定故事腳本、發展遊戲關卡設計與趣味性，發揮創意繪製故事角色與背景;學習設定程式指令，使角色能夠闖關成功。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第18週	闖關遊戲	遊戲製作1:運用創造力製作故事腳本，思考遊戲關卡設計與趣味性，發揮創意繪製故事角色與背景;思考設定程式指令，使角色能夠闖關成功;提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第19週	闖關遊戲	遊戲製作2:評鑑故事內容進行調整與修改遊戲舞台，修改程式指令，完成遊戲製作;邀請同學一起試玩，並給予回饋。	
第20週	反思與回顧	分享學習歷程與學習心得，提出未來希望能利用程式製作的創意作品。	
第21週			
教學資源	http://hd.syes.tp.edu.tw/cc/scratch2x/001_intro.html		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次		
教學評量	實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目		部定課程 調整			課程調整 原則		
		校訂課程	專長領域				
課程名稱		創意程式(跨)		課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀		教學對象	五年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、B2科技資訊與媒體素養、B3藝術涵養與美感素養、A3規劃執行與創新應變、B1符號應用與溝通表達					
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料 來源的能力與 習慣，判斷處 理順序與設定 選擇標準，善用各種方式提 出多種解決問 題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資 訊應用在創造 力的基本素 養，並識讀各 類媒體內容與 創造力的關 係。 特創-E-B3 運用多重感官 感受創造性產 品之美，體驗 生活環境中的 美感事物，並發展欣賞創造 性產品的基本 素養。					
學習 重點	學習表現	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現事件過程)。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 特創 2a-II-1 在各學習領域嘗試提出不同問題。 特創 2a-II-2列舉問題或任務已知的各項資訊或資 源。 特創 2a-II-3針對問題提出各種解決的構想。 特創 2a-II-4理解各種現象不-定有固定的結果。 特創 2a-II-5探討每一構想有不同角度選擇的可能 性。					
	學習內容	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。 特創 A-II-3延續各種故事或情境的構想。 特創 C-II-1流暢力的內涵 特創 C-II-7美感的敏覺性。					
教學目標		1. 能操作程式介面進行資訊科技的創作。 2. 能發揮創造力撰寫故事腳本，創造角色與背景設計作品。 3. 能應用學習到的程式指令創作獨特的作品。 4. 能發現疑問、提出困難並且透過討論進行問題解決。 5. 能綜合學習到的程式技巧設計遊戲。 6. 能說明自己的遊戲理念並與他人分享遊戲。					
議題融入		資訊教育()					
與其他領域 /科目之連結							
週次		單元名稱		課程內容說明			備註
第1週		挑戰遊戲設計1		運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景;以上學期學到的程式指令為基礎，加入障礙賽與雙人遊戲的概念，思考程式指令設定，使角色能夠完成任務順利到達目的地。			
第2週		挑戰遊戲設計1		提出遇到的困難與同儕討論，並思考如何修改程式、調整遊戲設定解決問題。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第3週	挑戰遊戲設計1	完成遊戲設計與發表，試玩其他同學所設計的遊戲；反思與回饋-做為下次遊戲設計的參考。	
第4週	冬季奧林匹亞	設定故事腳本，繪製背景與角色；學習設定程式指令，使角色能夠順利到達目的地。	
第5週	冬季奧林匹亞	運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景；思考設定程式指令，讓畫面有動畫的效果，並使角色能夠完成任務順利到達目的地；提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第6週	水中尋寶	設定故事腳本，故事角色與背景；學習設定程式指令，設計計分機制，記錄尋獲寶物的數量。	
第7週	水中尋寶	運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景；思考設定程式指令，設計計分機制，記錄尋獲寶物的數量；提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第8週	大豐收	設定故事腳本，繪製故事角色與背景；學習設定程式指令，設置計時器增加遊戲的困難度。	
第9週	大豐收	運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景；思考設定程式指令，設置計時器增加遊戲的困難度；提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第10週	俄羅斯磚塊	設定故事腳本，繪製故事背景；學習設定程式指令，設計能移動堆疊磚牆的遊戲。	
第11週	俄羅斯磚塊	運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事背景；思考設定程式指令，設計能移動堆疊磚牆的遊戲；提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第12週	小兵向前衝	設定故事腳本，繪製故事角色與背景；學習設定程式指令，及關卡障礙指令設計增加遊戲難度與趣味性。	
第13週	小兵向前衝	運用創造力利用創意構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景；思考設定程式指令，及關卡障礙指令設計增加遊戲難度與趣味性；提出遇到的困難與思考如何修改程式解決問題。	
第14週	挑戰遊戲設計2	綜合之前學到的遊戲設計元素與程式的編輯，設計創意趣味遊戲與製作遊戲說明書。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第15週	挑戰遊戲設計2	運用創造力構思故事腳本，利用創意繪製故事角色與背景；配合遊戲規則的設計思考程式指令的設定。提出遇到的困難與同儕討論，思考修改程式與遊戲設計解決問題。	
第16週	挑戰遊戲設計2	根據需要調整及修改的地方進行遊戲製作，並且完成初步的遊戲原型。	
第17週	挑戰遊戲設計2	試玩遊戲，與同儕討論需要調整的地方進行遊戲修改。完成遊戲製作。	
第18週	挑戰遊戲設計2	成果分享-報告遊戲說明書，展示遊戲成果。	
第19週	挑戰遊戲設計2	試玩其他同學製作的遊戲並且給予回饋。	
第20週	回顧與展望	回顧遊戲製作與程式設計的過程提出反思；期許未來能製作的遊戲含有哪些故事元素與遊戲機關的設計。	
第21週			
教學資源	http://hd.syes.tp.edu.tw/cc/scratch2x/001_intro.html		
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次。		
教學評量	實作評量。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	■特殊需求（ ☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：				
課程名稱		廚房科學	課程類別	☐ 必修 ☒ 選修	每週節數	1
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（上）		
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號應用與溝通表達				
	領綱	自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。				
學習 重點	學習表現	自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 自 pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。				
	學習內容	INa-III-2 物質各有不同性質，有些性質會隨溫度而改變。 INa-III-8 熱由高溫處往低溫處傳播，傳播的方式有傳導、對流和輻射，生活中可運用不同的方法保溫與散熱。 INe-III-5 常用酸鹼物質的特性，水溶液的酸鹼性質及其生活上的運用。				
教學目標		1-1 觀察食物的變化，推測造成變化的原因。 1-2 延伸舉例生活經驗，和科學原理連結，保持探索的好奇心。 2-1 正確安全的操作工具、設備，以及使用平板拍照記錄。 3-1 簡單製作觀察結果的文字紀錄和圖表，分享表達，寫下結論。 4-1 比較自己的實作結果、同學的結果和科學原理，檢查是否相近。 5-1 能認識食物的背景文化，享受準備食物的過程和成果。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		課程說明	說明課程規則與默契建立，學生須攜帶個人環保餐盒和餐具。			
2		認識工具和記錄方式	認識教室內廚房用具的用法，了解實驗工具，確認家中已具備的廚房用具，下週可攜帶。			
3		認識工具和記錄方式	老師說明使用 iPad 備忘錄撰寫觀察紀錄的方法，學生實際運用檢測學習成果。			
4		動手做冰淇淋	了解為享用冰品而努力的歷史故事、冰品的演進，事先說明所需材料、器具，推測冰淇淋加速成形的			

		原因。	
5	動手做冰淇淋	學生分別提出每項猜測合理及不合理的原因，討論分組，屆時比較組間的冰淇淋成形時間長度。	
6	動手做冰淇淋	進行烹調，以鮮乳和煉乳製作冰淇淋，過程中使用碼表，定時拍照紀錄，和老師提供的結果照片進行比較。	
7	動手做冰淇淋	簡單製作各組冰淇淋的製作過程比較，推測造成各組變化的原因，寫結論。	
8	動手做冰淇淋	邊享用冰淇淋，邊聆聽老師說明冰淇淋質地變化的原因，從觀察和記錄可發現，加了食鹽的組別才能成功完成冰淇淋，發現冰中加食鹽，可以降溫，如水中有干擾物質，水不會結冰。	
9	動手做煎餅	老師說明篩網及不規則攪拌的使用方法及應用，介紹鬆餅的種類和歷史。事先說明製作煎餅的步驟，準備所需材料和器具，討論觀察的項目與紀錄的方法。	
10	動手做煎餅	進行烹調，製作煎餅，過程中拍照紀錄，和老師提供的結果照片進行比較。	
11	藍莓的奧秘	實驗中認識石蕊試紙可檢測物質的酸鹼性，也可檢測常見食物的酸鹼性，老師介紹紫甘藍菜、藍莓果醬等等酸鹼指示劑，本次實驗擇用藍莓果醬。	
12	藍莓的奧秘	進行烹調，加入藍莓果醬製作煎餅，過程中拍照紀錄，和老師提供的結果照片進行比較。	
13	藍莓的奧秘	學生以文字和圖表簡單紀錄結果，寫下不同組間的差異比較。從觀察和記錄討論推測，鬆餅麵糊因藍莓果醬而產生的顏色變化，與酸鹼性有關。	
14	藍莓的奧秘	老師說明藍莓果醬會因酸鹼性變色的原因，使用石蕊試紙檢測煎餅製作材料的酸鹼性，了解顏色的變化。	
15	阻止蘋果褐變	觀察日常經驗中蘋果切開放置會出現褐色的變化，了解出現褐變的原因。老師引導學生猜測可以阻止蘋果褐變的原因。	
16	阻止蘋果褐變	從老師提供的各組蘋果片照片，發現阻止蘋果褐變的有效方法，老師延伸提問以茶水如何阻止氧化。	
17	綠茶變紅茶！	認識綠茶、烏龍茶、紅茶三者的關	

		係，延伸了解台灣茶業和茶葉烘焙過程。事先準備所需材料，了解器具和步驟，討論觀察的項目與紀錄的方法。	
18	綠茶變紅茶！	進行烹調，將蘋果片泡入不同種類的茶水，計時，過程中拍照紀錄，和老師提供的結果照片進行比較。	
19	綠茶變紅茶！	簡單製作各組蘋果的變色結果，搭配說明每階段的變化，寫結論。	
20	綠茶變紅茶！	從紀錄和結論中，延續上個單元習得的知識，褐變是由於多酚氧化酵素的作用，透過本次實驗可以得知阻止蘋果褐變的有效方法，以及多酚氧化酵素是否只對蘋果有效。	
21	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
教學資源	自編。 《廚房裡有趣的科學「食」驗》，作者：尾嶋好美;譯者：王慧娥;出版社：世茂。		
教學方法	實驗學習法：指導學生運用實驗工具，在控制條件下進行學習任務，從中獲取或驗證知識。 觀察法：學習過程中使用實物教學，學生透過觀察獲得知識或建立原則。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	校訂課程	■特殊需求（ ☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力） ☐ 其他：				
課程名稱		廚房科學	課程類別	☐ 必修 ☒ 選修	每週節數	1
教學者		李婕瑜	教學對象	六年級（下）		
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號應用與溝通表達				
	領綱	自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。				
學習 重點	學習表現	自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 自 pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。				
	學習內容	INa-III-2 物質各有不同性質，有些性質會隨溫度而改變。 INa-III-8 熱由高溫處往低溫處傳播，傳播的方式有傳導、對流和輻射，生活中可運用不同的方法保溫與散熱。 INe-III-5 常用酸鹼物質的特性，水溶液的酸鹼性質及其生活上的運用。				
教學目標		1-1 觀察食物的變化，推測造成變化的原因。 1-2 延伸舉例生活經驗，和科學原理連結，保持探索的好奇心。 2-1 正確安全的操作工具、設備，以及使用平板拍照記錄。 3-1 簡單製作觀察結果的文字紀錄和圖表，分享表達，寫下結論。 4-1 比較自己的實作結果、同學的結果和科學原理，檢查是否相近。 5-1 能認識食物的背景文化，享受準備食物的過程和成果。				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		課程說明	說明課程規則與默契建立，學生須攜帶個人環保餐盒和餐具。			
2		動手做麵包	了解小蘇打粉和泡打粉的成分和用途，使用石蕊試紙檢測其酸鹼性。			
3		動手做麵包	事先說明所需材料、器具，討論觀察的項目與紀錄的方法。			
4		動手做麵包	進行烹調，製作小蘇打粉食譜的麵包，紀錄觀察結果後品嚐。			
5		動手做麵包	進行烹調，製作泡打粉食譜的麵包，紀錄觀察結果後品嚐。			
6		動手做麵包	依記錄比較使用小蘇打粉和泡打粉			

		製作的麵包的異同。了解麵包成分的不同使得麵粉中的色素會因酸鹼性的改變而改變顏色。	
7	動手漬柑橘	了解歷史上人類對醃漬食物有需求的原因、現代醃漬水果的種類。	
8	動手漬柑橘	事先說明所需材料、器具，討論觀察的項目與紀錄的方法。	
9	動手漬柑橘	進行烹調，依小蘇打的使用方式區分為兩組，帶回家紀錄觀察結果後品嚐。	
10	動手漬柑橘	從觀察和記錄可發現，小蘇打殘餘量較少的組別成功完成糖漬柑橘。	
11	動手漬柑橘	了解橘子內皮的主要成分、使其被分解的作用原理。	
12	尋找甜番茄	日常經驗中了解水果甜度的判斷方法有很多種，判斷番茄甜度的方法與比重有關。	
13	尋找甜番茄	了解比重、密度和福利。熟練番茄的處理方法。	
14	尋找甜番茄	事先說明所需材料、器具，討論觀察的項目與紀錄的方法。	
15	尋找甜番茄	進行實驗，將番茄區分為數組後，記錄觀察結果後品嚐。	
16	尋找甜番茄	從數據中得出番茄的浮起順序與甜度的關聯，發現例外的個案時推測合理的原因，完成觀察結論。	
17	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
18	期末統整	期末整理課程學習歷程與檔案。	
19	六年級畢業	六年級畢業	
20			
21			
教學資源	自編。 《廚房裡有趣的科學「食」驗》，作者：尾嶋好美;譯者：王慧娥;出版社：世茂。		
教學方法	實驗學習法：指導學生運用實驗工具，在控制條件下進行學習任務，從中獲取或驗證知識。 觀察法：學習過程中使用實物教學，學生透過觀察獲得知識或建立原則。		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作設計：透過自評來了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量	
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：				
課程名稱		專題研究	課程類別	☐ 必修 ☒ 選修	每週節數	1
教學者		林曉翎	教學對象	六年級		
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變 B3 藝術涵養與美感素養				
	領綱	特創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特情-E-A3 發展多元學習的方法、發揮創意因應不同難度與興趣的學習任務，理解學習優勢與生涯發展的資源與機會。 數-E- B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。				
學習 重點	學習表現	特創 1d-III-3 針對失敗能察覺問題所在並具體提出改進方式並執行修正。 特創 2a-III-4 對各種構想加以探討調整的可能性。 特創 3a-III-1 經常以多元方式與素材表現事物的構想與概念。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特獨 3f-III-2 發現研究成果展現中的藝術與美感構成要素與形式原理。 s-IV-16m 理解簡單的立體圖形及其三視圖與平面展開圖。 s-IV-4 理解平面圖形全等的意義，知道圖形經平移、旋轉、鏡射後仍保持全等，並能應用於解決幾何與日常生活的問題。				
	學習內容	典範產品的觀摩與分析。 將想像力具體化與步驟化，並評估可行性。 立體圖形的前視圖、上視圖、左（右）視圖。				
教學目標		1-1 能觀察立體四方盒，並繪製等比例的平面展開圖。 1-2 認識常見的部件連接方式。 2-1 能夠設計一個四方木盒，並繪製木盒設計圖。 2-2 依照木盒大小，決定各個部件的大小，並詳細列出長寬高。 2-3 能按照設計圖，製作試作品並檢視圖面長寬的正確性。 2-4 能根據試作品修正設計圖面。				
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☒ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他				
與其他領域 /科目之連結		科技、數學、創造力				
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
1		小試身手	說明課程規則與默契建立			
2		攤開空間的秘密	觀察不同樣式的立體四方盒，分析四方盒的組成結構。			
3		攤開空間的秘密	嘗試拆解立體四方盒，畫出包含卡榫、厚度的展開圖。			
4		組合方式百百種	介紹部件的連結方式。 1. 榫接合 2. 釘接合 3. 膠接合			
5		組合方式百百種	實際體驗不同接合方式，討論分析			

		優缺點與提出適合使用的時機。	
6	四方設計師（一）	構思設計一個四方木盒外觀，並畫出 ABC 面的立體視圖。	
7	四方設計師（一）	構思設計一個四方木盒外觀，並畫出 DEF 面的立體視圖。	
8	四方設計師（一）	將立體圖轉化為展開設計圖。	
9	四方設計師（一）	決定設計作品的大小，決定每個部件的長寬高。	
10	四方設計師（一）	決定設計作品的大小，並考慮厚度列出每個部件的長寬高。	
11	3D 建模	認識 SketchUp 建模軟體的操作。	
12	3D 建模	依照教學，繪製老師指定的圖形，熟悉每個工具與快速建的用法。	
13	3D 建模	根據設計圖，使用 SketchUp 繪製出自己的木盒。	
14	3D 建模	根據設計圖，使用 SketchUp 繪製出自己的木盒。	
15	3D 建模	透過 3D 圖檢視設計圖與結構的正確性。 試情況修改設計圖。	
16	四方組合技	決定 AB 面的榫接方式，將接合所需的部件加入設計圖並調整部件的規格。	
17	四方組合技	決定 CD 面的榫接方式，將接合所需的部件加入設計圖並調整部件的規格。	
18	四方組合技	決定 EF 面的榫接方式，將接合所需的部件加入設計圖並調整部件的規格。	
19	四方組合技	完成以木盒的 3D 建模並確認木盒的開闔狀況。	
20	完成試作品	根據試作品完成狀況進行圖面修正或定稿。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	SketchUp。 Inkscape 使用教學。 https://inkscape.org/zh-hant/doc/tutorials/basic/tutorial-basic.html		
教學方法	討論教學 實作練習		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作評量：透過互評與自評，了解實作表現是否達到預期。		

二、資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	☐ 語文 (☐ 國語文 ☐ 英語) ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學		課程調整 原則	☐ 學習內容 ☐ 學習歷程 ☐ 學習環境 ☐ 學習評量
	校訂課程	☒ 特殊需求 (☒ 專長領域 ☐ 獨立研究 ☐ 情意發展 ☐ 領導才能 ☐ 創造力) ☐ 其他：			
課程名稱		專題研究	課程類別	☐ 必修 ☒ 選修	每週節數
教學者		林曉翎	教學對象	六年級	
核心 素養	總綱	A3 規劃執行與創新應變 B3 藝術涵養與美感素養			
	領綱	特創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 特創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。 特情-E-A3 發展多元學習的方法、發揮創意因應不同難度與興趣的學習任務，理解學習優勢與生涯發展的資源與機會。 數-E- B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。			
學習 重點	學習表現	特創 1d-III-3 針對失敗能察覺問題所在並具體提出改進方式並執行修正。 特創 2a-III-4 對各種構想加以探討調整的可能性。 特創 3a-III-1 經常以多元方式與素材表現事物的構想與概念。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特獨 3f-III-2 發現研究成果展現中的藝術與美感構成要素與形式原理。 s-IV-16m 理解簡單的立體圖形及其三視圖與平面展開圖。 s-IV-4 理解平面圖形全等的意義，知道圖形經平移、旋轉、鏡射後仍保持全等，並能應用於解決幾何與日常生活的問題。			
	學習內容	典範產品的觀摩與分析。 將想像力具體化與步驟化，並評估可行性。 立體圖形的前視圖、上視圖、左（右）視圖。			
教學目標		1-1 能夠使用向量製圖軟體繪製幾何圖形，熟練圖形合併、剪下等功能 1-2 能夠使用向量製圖軟體繪製雷射切割檔案 2-1 能夠使用雷射切割機切出作品所需零件 2-2 能夠為自製零件進行打磨、上漆 3-1 能夠正確操作雷射切割機 3-2 了解並遵守雷射切割機的操作指引，確保工作安全			
議題融入		☐ 家庭教育 ☐ 生命教育 ☐ 品德教育 ☐ 人權教育 ☐ 性平教育 ☐ 法治教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 資訊教育 ☒ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 其他			
與其他領域 /科目之連結		科技、數學、創造力			
週次		單元名稱	課程內容說明		備註
1		向量繪圖軟體的介紹	介紹向量繪圖軟體 Inkscape。 學習在電腦上安裝 Inkscape。		
2		向量繪圖軟體的介紹	Inkscape 的操作介面介紹。		
3		向量繪圖軟體的介紹	Inkscape 的功能介紹。 幾何形狀繪製、線條粗細、填滿功能		
4		向量繪圖軟體的基本操作	了解線段與空間的差異。 基本幾何圖形繪製。		
5		向量繪圖軟體的基本操作	理解交集與聯集的概念。		

		學習圖形結合與剪下的功能。	
6	向量繪圖軟體的基本操作	使用座標與對齊的技巧。	
7	繪製向量設計圖	將木盒 AB 面做成向量圖。	
8	繪製向量設計圖	將木盒 CD 面做成向量圖。	
9	繪製向量設計圖	將木盒 EF 面做成向量圖。	
10	繪製向量設計圖	將向量圖檔輸出為雷射切割設定檔。	
11	認識雷射切割機	學習雷射切割機的操作方法。 了解操作時須注意的事項。 1. 安全注意事項 2. 機器啟動與關閉順序 3. 冷卻與排風系統的確認 4. 板材放置位置與焦距的調整 5. 機器的保養與清潔	
12	認識雷射切割機	練習使用雷射切割機切割簡單零件。	
13	成果製作（一）	運用雷射切割機製作設計的四方盒部件。	
14	成果製作（一）	檢視切割好的零件，試情況修改向量檔重新製作部件。	
15	成果製作（二）	認識打磨與上漆。 1. 不同號數的砂紙。 2. 打磨工具與技巧 3. 常用的木器漆或代用塗料。 根據學生的設計，提供適合的打磨器具與塗料。	
16	成果製作（二）	組裝四方盒。	
17	成果製作（三）	根據設計決定接合部位的黏接材料。	
18	成果製作（三）	檢視組裝部件接合是否有問題，是否能靠打磨解決或需要重新製作。	
19	成果製作（三）	將組裝好的四方盒打磨並上漆。	
20	成果製作（四）	完成自製四方盒。	
21	學期總回饋	回顧課程，整理學習檔案。	
教學資源	SketchUp。 Inkscape 使用教學。 https://inkscape.org/zh-hant/doc/tutorials/basic/tutorial-basic.html		
教學方法	討論教學 實作練習		
教學評量	檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 實作評量：透過互評與自評，了解實作表現是否達到預期。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		老師您哪位(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	六年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟， 操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題 或獲得有助於探究的資訊。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。				
學習 重點	學習表現	特創1a- -2 對某種觀念或主意能加以探究以滿足好奇。 特創1a- -3 在探尋追問過程中雖感困惑，仍能尋求解答。 特創1b- -2 記錄與延伸豁然開朗或靈機乍現的想法。 特創1d- -3 針對失敗能提出改進方式持續完成任務與作業。 特創2a- -1 經常思考與提出待解決的問題。 特創2b- -1 判斷各項工作或任務的處理先後順序。 特創4a- -2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。 自tm- -1能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 自pe- -2能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 自pa- -2能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 自ai- -3參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。				
	學習內容	特創A- -2 封閉性問題與開放性問題。 特創A- -7 達成任務的多元方法。 特創B- -4 基礎腦力激盪法（聯想法、比擬法）。 特創B- -5 曼陀羅思考技法（兼具擴散與聚斂思考）。 特創C- -1 新奇見解。 特創C- -4 典範產品的觀摩。 自INa- -2 物質各有不同性質，有些性質會隨溫度而改變。 自INd- -1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態。 自INe- -6 聲音有大小、高低與音色等不同性質，生活中聲音有樂音與噪音之分，噪音可以防治。				
教學目標		1-1認識自然物質的狀態變化，理解飽和與結晶的基本概念。				

1-2觀察食鹽與明礬在不同溫度的水中能夠溶解的最大總量。
 1-3製作食鹽與明礬結晶體，運用不同方式製作出不同造型的結晶。
 2-1各自挑選有興趣的主題擔任授課老師，在授課之前能與老師討論教案設計、課程架構、課程內容、教材使用等細節。
 2-2能夠掌握自己授課的重點，引導同學在課堂中學習知識概念與操作實驗。
 2-3能給予教學者上課準備的回饋，也提出自己在參與課堂時的收穫與想法。
 3-1能夠認識天氣瓶的歷史與原理。
 3-2能夠運用相關器材，掌握步驟，製作天氣瓶。
 3-3觀察天氣瓶在不同溫度天氣下的變化。
 4-1認識聲音的原理與基本特質。
 4-2分析日常生活中常見聲音的音色、音頻、音量等變化。
 4-3掌握科學原理，製作聲音樂器雷聲筒。
 4-4比較不同人做的雷聲筒之間，有何差異與變化。

議題融入			
與其他領域/科目之連結	自然領域		
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第1週	飽和與結晶	認識飽和與結晶的基本概念。	
第2週	飽和與結晶	製作鹽水飽和溶液，在一週的時間內觀察結晶養成的過程。	
第3週	飽和與結晶	運用食鹽結晶進行養晶，觀察結晶的變化。	
第4週	飽和與結晶	製作明礬飽和溶液，在一週的時間內觀察結晶養成的過程。	
第5週	飽和與結晶	運用明礬結晶進行養晶，觀察結晶的變化。	
第6週	雷公也瘋狂 - - -雷聲筒製作	認識音波的基本概念，理解聲音產生與接收的原理。	
第7週	雷公也瘋狂 - - -雷聲筒製作	透過樂器以及聲音玩具，理解與分析音色、音頻、音量的變化。	
第8週	雷公也瘋狂 - - -雷聲筒製作	理解相關步驟與原理，製作聲音玩具雷聲筒。	
第9週	雷公也瘋狂 - - -雷聲筒製作	理解相關步驟與原理，製作聲音玩具雷聲筒，並進行細節修改。	
第10週	雷公也瘋狂 - - -雷聲筒製作	透過操縱變因的設計，比較不同規格的雷聲筒聲音有何區別。	
第11週	主題選擇與教學設計	引導學生挑選自己要授課的主題。	
第12週	主題選擇與教學設計	介紹教學的基本設計概念，包括準備活動、發展活動與綜合活動。 分享教學實務上的經驗與注意事項。	
第13週	主題選擇與教學設計	介紹教學的基本設計概念，包括準備活動、發展活動與綜合活動。 分享教學實務上的經驗與注意事項。	
第14週	主題選擇與教學設計	決定學生擔任老師的教學主題與上課時	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第14週	主題選擇與教學設計	間。	
第15週	天氣瓶製作	認識天氣瓶的由來與發展。	
第16週	天氣瓶製作	認識製作天氣瓶的材料與步驟，進行實驗器材準備。	
第17週	天氣瓶製作	透過科學原理製作天氣瓶。	
第18週	天氣瓶製作	認識色彩三原色，進行調色劑的操作試驗。	
第19週	天氣瓶製作	為自己的天氣瓶進行調色。	
第20週	期末整理	統整這學期的教學內容，進行期末檔案整理。	
第21週			
教學資源	1.網路資源。 2.動手玩科學實驗100/世茂。		
教學方法	1.示範教學法。 2.討論法。 3..合作學習法。		
教學評量	1.檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 2.實作評量：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 3.展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		老師您哪位(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		王柏鈞	教學對象	六年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟， 操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題 或獲得有助於探究的資訊。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。				
學習 重點	學習表現	特創1a- -2 對某種觀念或主意能加以探究以滿足好奇。 特創1a- -3 在探尋追問過程中雖感困惑，仍能尋求解答。 特創1b- -2 記錄與延伸豁然開朗或靈機乍現的想法。 特創1d- -3 針對失敗能提出改進方式持續完成任務與作業。 特創2a- -1 經常思考與提出待解決的問題。 特創2b- -1 判斷各項工作或任務的處理先後順序。 特創4a- -2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。 自tm- -1能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 自pe- -2能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 自pa- -2能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 自ai- -3參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。				
	學習內容	特創A- -2 封閉性問題與開放性問題。 特創A- -7 達成任務的多元方法。 特創B- -4 基礎腦力激盪法（聯想法、比擬法）。 特創B- -5 曼陀羅思考技法（兼具擴散與聚斂思考）。 特創C- -1 新奇見解。 特創C- -4 典範產品的觀摩。 自INa- -2 物質各有不同性質，有些性質會隨溫度而改變。 自INd- -1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態。 自INe- -6 聲音有大小、高低與音色等不同性質，生活中聲音有樂音與噪音之分，噪音可以防治。				
教學目標		1-1認識非牛頓流體的概念和原理，探討生活當中非牛頓流體的應用。				

1-2透過實作體驗非牛頓流體。
 2-1各自挑選有興趣的主題擔任授課老師，在授課之前能與老師討論教案設計、課程架構、課程內容、教材使用等細節。
 2-2能夠掌握自己授課的重點，引導同學在課堂中學習知識概念與操作實驗。
 2-3能給予教學者上課準備的回饋，也提出自己在參與課堂時的收穫與想法。

議題融入			
與其他領域/科目之連結	自然領域		
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第1週	非牛頓流體	認識非牛頓流體的概念和原理，探討生活當中非牛頓流體的應用。	
第2週	非牛頓流體	透過實作體驗非牛頓流體。	
第3週	課程設計與修改	學生依照自己要教學的主題，進行課程設計。	
第4週	課程設計與修改	學生依照自己要教學的主題，進行課程設計，並與老師討論後修改。	
第5週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題一課程教學---蝙蝠紙飛機。 引導同學理解紙飛機的飛行原理，並學習蝙蝠紙飛機的作法。	
第6週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題一課程教學。 前往活動中心，舉行蝙蝠紙飛機飛行大賽，測量每位學生的投擲距離，並觀察紙飛機的狀態。進行課程反思與回饋。	
第7週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題二課程教學---努力不懈，十字弩製作。 說明十字弩的發射原理，並指導同學製作簡易十字弩。	
第8週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題二課程教學。 測試每位學生的十字弩是否能正常運作，進行調整與修改。 舉辦十字弩射擊比賽，依照圖靶來計算分數。進行課程反思與回饋。	
第9週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題三課程教學---許下心願，流沙瓶。引導學生認識流沙瓶與製作步驟。	
第10週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第10週	老師您哪位主題課程	三課程教學。 挑選適當素材，製作流沙瓶，並進行調色。進行課程反思與回饋。	
第11週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題四課程教學---發酵的考驗，泡菜製作。 引導學生認識發酵的原理，以及泡菜的製作流程。	
第12週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題四課程教學。 進行泡菜的製作，並在隔天安排大下課時間進行泡菜試吃評比。 進行課程反思與回饋。	
第13週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題五課程教學。	
第14週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題五課程教學。進行課程反思與回饋。	
第15週	老師您哪位主題課程	學生事前準備課程簡案、教學簡報，並運用大下課時間與老師討論。 進行主題六課程教學。	
第16週	老師您哪位主題課程	學生事前準備並與老師討論，進行主題六課程教學。 進行課程反思與回饋。	
第17週	時間線發明篇	認識桌遊<時間線---發明篇>，透過體驗思考物品發明的年代與脈絡。	
第18週	時間線發明篇	透過桌遊體驗思考物品發明的年代與脈絡。透過平板查詢自己感興趣的發明。	
第19週	時間線發明篇	透過桌遊體驗思考物品發明的年代與脈絡。透過平板查詢自己感興趣的發明。	
第20週	期末整理	統整學期的學習內容，整理期末檔案。	
教學資源	1.網路資源。 2.動手玩科學實驗100/世茂。		
教學方法	1.示範教學法。 2.討論法。 3..合作學習法。		
教學評量	1.檔案評量：透過教師評量，來了解是否達到學習目標。 2.實作評量：透過自評來了解實作表現是否達到預期。 3.展演呈現：透過同儕互評來了解是否符合展演原則與展演呈現的品質。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整			課程調整 原則		
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		創世小玩家(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	六年級(上)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 特創-E-A2 具備蒐集資料 來源的能力與 習慣，判斷處 理順序與設定 選擇標準，善用各種方式提 出多種解決問 題的構想。 特創-E-A3 善於覺察現 象，擴充生活 經驗，提出與 眾不同的創新 想法，因應日 常生活情境。 特創-E-B2 具備科技與資 訊應用在創造 力的基本素 養，並識讀各 類媒體內容與 創造力的關 係。 特創-E-C2 具備友善人際 情懷，接受他 人協助、分享 想法與接納他 人意見，並參 與團隊合作建 立良好互動關 係。				
學習 重點	學習表現	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 特創 1d-III-3針對失敗能提出改進方式持續完成任 務與作業。 特創 2a-III-4對各種構想加以探討調整的可能性。 特創 3b-III-2改變原有作品的元素，擴充其趣味性 與實用性。 特創 3e-III-3藉由檢視成果的實用性，思考問題解 決的適切性。 特創 4a-III-1能與他人腦力激盪解決問題。 特創 4a-III-2創思活動時，能維護相互尊重與開放 討論的環境。 特創 4a-III-3根據他人的回饋改進錯誤與失敗。 特創 4b-III-2在受阻或困難的情境下，能提出修 改、精進的作為。 特創 4b-III-3以正向觀點看待他人的批評與指教。				
	學習內容	資 P-III-2 程式設計之基本應用。 特創 A-III-5想像力具體化與步驟化 INd-III-2 人類可以控制各種因素來影響物質或自然 現象的改變，改變前後 的差異可以被觀察，改變的快慢可以被測量與了解。 INe-III-13生態系中生物與生物 彼此間的交互作用，有 寄生、共生和競爭的關 係。 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。				
教學目標		1. 能列舉綠色城市與地球生態環境發展之間的關係。 2. 能運用綠色城市的組成要素與創意繪製建築設計圖。 3. 能依程設設計企劃書操作程式設定建構綠色城市。 4. 能學習程式編寫並且應用於綠色城市的建構。 5. 能提出問題與同儕討論，互相給予回饋、提供問題解決方法。				
議題融入		環境教育、資訊教育()				
與其他領域 /科目之連結						

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第1週	程式建構與綠色城市	透過影片認識利用程式所建造的綠色城市作品，了解程式功能與基本操作。認識綠色城市的自然生態架構，運用創意發想綠色城市生態設計，討論並列出組成要素與程式架構。	
第2週	程式建構與綠色城市	運用綠色城市的生態組成要素與架構繪製建築設計圖，製作程式設計企劃書說明綠建築的設計理念與結構分佈等設計構想。	
第3週	程式建構與綠色城市	發表綠色生態城市企劃書，提出自己的理念構想及困難與同儕討論；修正企劃書與程式設計。	
第4週	程式設定	設定程式操作介面、設定人像；認識程式操作介面與畫面切換指令；熟悉程式介面與指令操作。	
第5週	城市初構	進入程式操作介面；依據綠色城市企劃書，討論初期的建構步驟；初估面積大小、運用材料的材質等；嘗試建構綠色城市；記錄遇到的困難。	
第6週	城市初構	分享綠色城市初構進度，提出遇到的困難與同儕討論；同儕給予回饋及問題解決方法的意見作為參考；註記問題解決策略，擬定下一週的建構進度。	
第7週	城市初構	利用程式建構綠色城市；記錄遇到的困難與下週進度。	
第8週	程式加油站1	文字方塊-學習基礎文字方塊製作的指令與設定，嘗試操作指令設定，完成文字方塊製作。學習運用指令與文字的結合製作文字方塊，嘗試操作指令設定，完成文字方塊製作。構思文字內容，設計創意文字方塊。	
第9週	創意建築師1	完成階段一綠色城市建構。設計第二階段綠色城市藍圖，討論設計重要元素與架構；操作程式介面建構綠色城市。	
第10週	創意建築師1	與同儕討論遇到的困難與解決方案；運程式建構第二階段的綠色城市結構。	
第11週	程式加油站2	程式花園1-學習程式指令設定，設定城市花園的原型。	
第12週	程式加油站2	程式花園2-學習程式指令設定，製作創意城市花園。思考將城市花園的概念應用於綠色城市中，提出構想並加以記錄。	
第13週	創意建築師2	完成階段二綠色城市建構。設計第三階段綠色城市藍圖，討論設計重要元素與架構；操作程式介面建構綠色城市。	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第14週	創意建築師2	與同儕討論遇到的困難與解決方案;運用程式建構第三階段的綠色城市結構。	
第15週	程式加油站3	牆面製造器1-學習直線結構的程式設定;嘗試操作指令設定，完成直線牆面製作。	
第16週	程式加油站3	牆面製造器2-學習正方形結構的程式設定;嘗試操作指令設定，完成正方形牆面製作。	
第17週	程式加油站3	牆面製造器3-學習長方形結構的程式設定;嘗試操作指令設定，完成長方形牆面製作。	
第18週	程式加油站3	柱體製造器1-學習正方柱體結構的程式設定;嘗試操作指令設定，完成正方柱體的製作。	
第19週	創意建築師3	思考如何將牆面、柱體結構應用於綠色城市中，提出構想並加以記錄。完成階段三綠色城市建構。設計第四階段綠色城市藍圖，討論設計重要元素與架構。	
第20週	回顧與展望	思考將程式加油站中學到的內容應用到綠色城市的設計中，檢視未來綠色城市設計的調整與修改。	
第21週			
教學資源			
教學方法	案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次。		
教學評量	實作評量。		

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則			
	校訂課程	專長領域				
課程名稱		創世小玩家(跨)	課程類別	選修	每週節數	1.0
教學者		陳姜儀	教學對象	六年級(下)		
核心 素養	總綱	A2系統思考與解決問題、A3規劃執行與創新應變、B2科技資訊與媒體素養、C2人際關係與團隊合作				
	領綱	自-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 自-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 自-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 自-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。				
學習 重點	學習表現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。 自pc-III-2能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如:攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 自ai-III-3參與合作學習 並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。				
	學習內容	資 P-III-2 程式設計之基本應用。 資 A-III-2日常科技產品的基本運作原理-知道如何應用簡單科學原理於玩具設計，例如:簡易電路、簡單機械原理等。 自INd-III-2 人類可以控制各種因素來影響物質或自然現象的改變，改變前後的差異可以被觀察，改變的快慢可以被測量與了解。 自INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。				
教學目標		1. 能列舉綠色城市與地球生態環境發展之間的關係。 2. 能運用綠色城市的組成要素與創意繪製建築設計圖。 3. 能依程設設計企劃書操作程式設定建構綠色城市。 4. 能學習程式編寫並且應用於綠色城市的建構。 5. 能提出問題與同儕討論，互相給予回饋、提供問題解決方法。				
議題融入		環境教育、資訊教育()				
與其他領域 /科目之連結						
週次		單元名稱	課程內容說明			備註
第1週		暖身活動	討論如何將文字方塊、城市花園等程式應用在綠色生態城市的設計中，並且調整城市設計藍圖;操作程式將想法化為行動進行城市建構。			
第2週		創意建築師1	依據綠色生態城市的架構完成城市建構調整。報告城市建構進度，提出目前遇到的困難與同儕討論，互相給予回饋與建議;設計第四階段綠色城市藍圖，討			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第2週	創意建築師1	論綠色生態城市設計的重要元素與架構。	
第3週	創意建築師1	操作程式介面建構第四階段綠色城市；記錄遇到的困難與下次進度。	
第4週	創意建築師1	與同儕討論遇到的困難與解決方案；修正城市規劃內容與程式調整。完成第四階段城市建構。	
第5週	程式加油站1	作物機器人1-學習程式指令設定；繪製設計圖1與邏輯表1，製作作物分布區的原型。 作物機器人2-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置；繪製設計圖2與邏輯表2，測試邏輯執行結果。	
第6週	程式加油站1	作物機器人3-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖3與邏輯表3，測試邏輯執行結果。 作物機器人4-學習程式指令設定，製作自動挖土成裝置；繪製設計圖4與邏輯表4，測試邏輯執行結果。	
第7週	程式加油站1	作物機器人5-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖5與邏輯表5，測試邏輯執行結果。 作物機器人6-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖6與邏輯表6，測試邏輯執行結果。	
第8週	程式加油站1	作物機器人7-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖7與邏輯表7，測試邏輯執行結果。 作物機器人8-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖8與邏輯表8，測試邏輯執行結果。	
第9週	程式加油站1	作物機器人9-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖9與邏輯表9，測試邏輯執行結果。 作物機器人10-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖10與邏輯表10，測試邏輯執行結果。	
第10週	程式加油站1	作物機器人11-學習程式指令設定，製作自動化挖土裝置；繪製設計圖11與邏輯表11，測試邏輯執行結果。思考將作物機器人的概念應用於綠色城市中，提出構想並加以記錄。	
第11週	程式加油站2	育成機器人1-學習程式指令設定；繪製設計圖1與邏輯表1，製作作物分布區的原型。	
第12週	程式加油站2	育成機器人2-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置；繪製設計圖2與邏輯表	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第12週	程式加油站2	2，測試邏輯執行結果。 育成機器人3-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖3與邏輯表3，測試邏輯執行結果。	
第13週	程式加油站2	育成機器人4-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖4與邏輯表4，測試邏輯執行結果。 育成機器人5-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖25與邏輯表5，測試邏輯執行結果。	
第14週	程式加油站2	育成機器人6-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖6與邏輯表6，測試邏輯執行結果。 育成機器人7學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖7與邏輯表7，測試邏輯執行結果。	
第15週	程式加油站2	育成機器人8-學習程式指令設定，製作自動化育成裝置;繪製設計圖8與邏輯表8，測試邏輯執行結果。思考將作物機器人的概念應用於綠色城市中，提出構想並加以記錄。	
第16週	程式加油站3	快樂牧場1-學習程式設定;嘗試操作指令設定，建立初步的牧場規模。	
第17週	程式加油站3	快樂牧場2-學習程式設定;嘗試操作指令設定，完成牧場建置。思考將快樂牧場的概念應用於綠色城市中，提出構想並加以記錄。	
第18週	創意建築師2	將作物機器人、育成機器人、快樂牧場的概念應用於綠色城市的建構中。執行程式操作與程式建構，建立更友善的綠色城市。	
第19週	創意建築師2	完成綠色城市建構，完成程式建構理念說明書。	
第20週	成果發表	發表綠色生態城市，製作心得與困難;同儕分享作品，討論問題處理策略，並且積極提出回饋與建議。	
第21週			
教學資源			
教學方法			
案例式教學法：以實際執行一套程序或一連串的動作，使學生了解教學上的現象或原理，通常包含有行動、程序、技巧和知識，並且以各種設備和助教做適當的配合。例如電腦操作，軟體操作步驟解說，讓同學看著螢幕了解老師操作步驟，之後換學生於自己電腦操作一次。			
教學評量			
實作評量。			

臺北市 115 學年度 幸安 國民小學 一般智能資優資源班課程計畫

一、資優資源班課程節數配置表（請說明資優資源班三至六年級課程節數配置情形）

類型	領域	科目	課程名稱	類別		第二學習階段				第三學習階段				預定課程時間			備註
						三年級		四年級		五年級		六年級		部定課程	校訂課程 (彈性學習)	其他 (A. 早自習 B. 午休 C. 課後 D. 假日 E. 營隊)	
				必修	選修	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期				
訂課程	特殊需求	專長領域	資優尋寶小小兵(社)	●		1.0	1.0									1/A	
			資優尋寶偵察兵(社)	●				1.0	1.0							1/A	
			資優尋寶小隊長(社)	●						1.0	1.0					1/A	
			資優尋寶聖騎士(社)	●								1.0	1.0			1/A, B	
			人文小學堂(跨)	●		2.0	2.0									1/A, B	
			科技魔法教室-藝 「數」之美(數)	●		2.0	2.0									1/A, B	
			想像世界探險隊	●				2.0	2.0							1/A, B	
			科技魔法教室-小小工程師(自)	●				2.0	2.0							1/A, B	
			黑光創客(跨)	●						1.0	1.0					1/A, B	
			黑光舞台說書人(跨)	●						2.0	2.0					1/A, B	
			STEM小玩家(自)		●			(1.0)	(1.0)							1/A, B	
			邏輯桌遊(數)		●			(1.0)	(1.0)							1/A, B	
			創世小玩家(跨)		●							(1.0)	(1.0)			1/A, B	
			創意程式(跨)		●					(1.0)	(1.0)					1/A, B	

校訂課程

特殊需求

[illegible]

節數小計	6.0	6.0	6.0	6.0	7.0	7.0	6.0	6.0			
------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

說明：1.資源班在部定課程特定領域/科目採全部抽離方式進行教學者，仍宜在該領域/科目之節數內調整。各校得視特殊教育學生之身心需求，依據個別化教育計畫或個別輔導計畫，採用外加式課程方式，開設符合學生能力與需要之特殊需求領域課程。

2.學生在特定領域/科目學習功能優異，其課程需依據總綱表 4 之該領域/科目規範進行節數規劃與安排。學校需依學生之個別需要，根據其個別輔導計畫會議之決議，提供學習功能優異領域/科目之濃縮、抽離或外加式充實教學。惟針對該領域/科目之每週抽離、濃縮或外加式課程之節數，以不超過該階段部定學習總節數之 10 節為限，但得視學習需求在課後輔導等時段外加節數。

3.實施部定各領域/科目、特殊需求領域課程等外加式課程時，除得應用彈性學習課程時間、學校特殊教育推行委員會審議通過減授/免修該領域/科目之節數外，並得利用不列在學習總節數內的時段進行教學，唯學習時間仍需以每節上課分鐘數為教師授課節數安排之依據。有關學生在校作息及各項非學習節數之活動，由學校依地方政府訂定之學生在校作息時間相關規定自行安排。

4.表中課程類型包括部定課程與校訂課程而國中小之校訂課程為「彈性學習課程」，包含跨領域統整性主題/專題/議題探究課程，社團活動與技藝課程，特殊需求領域課程，以及本土語文/新住民語文、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導、學生自主學習、領域補救教學等其他類課程。領域授課時間可採抽離或外加課程。抽離指以原領域課程加深加廣授課；外加指非以原領域課程授課，包括特需課程、資優充實課程、其他專長領域課程。

5.表列的預訂課程時間係指抽排課等的時段安排，包括：(1)安排在部定課程時間，請註記節數與學生原班所排的科目；(2)校訂彈性學習時間，請註記節數與學生抽離原班的科目或活動為何，彈性學習課程宜安排資優特需課程，在第二學習階段為 3-6 節，在第三階段為 4-7 節。其它學習時間指利用不列在學習總節數內的時段進行教學，包括早修、午休或課後等，請註記節數與時間，可安排資優特需課程、領域加深加廣課程或其他充實資優課程。

6.請依十二年國教課綱規範，呈現資優課程所屬之類型、領域與科目，並根據不同年級資優課程差異，提供適切的課程名稱(可根據不同年段分項呈現)。最後的節數小計，以學生每週上課節數計算。

臺北市大安區幸安國民小學 114 學年度第二學期

特教推行委員會（第 2 次）會議紀錄

時間：115 年 6 月 18 日中午 12 時 30 分

主席：張嘉雲 主任

記錄：劉大榕

出席人員：(附件一)

一、主席致詞：(略)

二、報告事項：

(一) 115 學年度特殊教育學生如下

班別	近期異動說明	總數
資優班	畢業生 12 人，新進 19 人	58 人
學習中心	畢業生 15 人，小一新生 10 人(正)+5 人(疑)	84 人(正式生 69 人，疑似生 15 人)
預計轉入：小一基隆黃○臻、小三大龍國小黃○伶。		
預計轉出：小一蕭○賜、小三蕭○典、王○綸。(以上已計入)		
特教學生總數	115 學年度特教學生總數:142 人(含 2 位雙殊)	
特教教師總數	特教教師 9 名：學習中心 5 名，資優班 4 名 (115 學年度學習中心增一班，2 班→3 班。)	

三、討論事項

案由一：審查 115 學年度學習中心課程計畫

說明一：依「115 學年度國民小學課程計畫備查實施計畫」，特殊教育課程計畫由特教推行委員會及課程發展委員會審查，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：16 票，不同意：0 票)

案由二：審查 115 學年度資優班課程計畫

說明二：依「115 學年度國民小學課程計畫備查實施計畫」，特殊教育課程計畫由特教推行委員會及課程發展委員會審查，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：16 票，不同意：0 票)

案由三：特教助理員服務成效評估及續聘審議

說明三：依本學期特教助理員屈統景、王美娥服務成效考核會議結果，115 學年度上學期屈統景考核甲等予以續聘，王美娥考核丙等不予續聘。

決議：經委員討論照案通過。(同意：15 票，不同意：0 票，無意見：1 票)

案由四：審查 115 學年度特教助理員申請事宜

說明四：115 學年度預定申請特殊教育助理員的特生共計 5 位。一年級張生、二年級陳生、江生及五年級兩名王生。本學年已由屈老師和王老師服務，未來預計再招聘一名助理員，和屈老師一同繼續協助服務五名特教生，提請委員會討論。

決議：經委員討論照案通過。(同意：15 票，不同意：0 票，無意見：1 票)

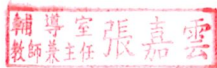
四、臨時動議：無。

五、散會：下午 1 時 05 分。

特教組



輔導主任



校長



臺北市大安區幸安國小 114 學年度第二學期

第二次特殊教育推行委員會會議 115.6.18 簽到表

職 稱		姓 名	簽 名	性 別
校 長	召集人	曾振富	曾振富	男
輔導主任	執行秘書	張嘉雲	張嘉雲	女
特教組長	秘書	劉大榕	劉大榕	男
教務主任	委員	邱雅芳	邱雅芳	女
學務主任	委員	謝欣孜	謝欣孜	女
總務主任	委員	許佳琪	許佳琪	女
資優班教師代表	委員	王柏鈞	王柏鈞	男
學習中心教師代表	委員	葉富容	葉富容	女
教師會代表	委員	詹琇雯	詹琇雯	女
學年教師代表(一)	委員	陳麗雯	陳麗雯	女
學年教師代表(二)	委員	盧蕙芃		女
學年教師代表(三)	委員	李雅湘	李雅湘	女
學年教師代表(四)	委員	陸淑敏	陸淑敏	女
學年教師代表(五)	委員	翁鵬傑	翁鵬傑	男
學年教師代表(六)	委員	陳穎		女
科任教師代表	委員	陳信欽		男
幼兒園主任	委員	彭暄偉		女
學生家長代表	委員	張韶芳	張韶芳	女
學生家長代表	委員	黃鈺琄	黃鈺琄	女
學生代表	委員	蔡毓洋		男
學生代表	委員	陳柏允	陳柏允	男

日期：115.6.18